75 Ausgaben

ISSN 0946-3534
C 13010

JUNI 06/2010 ♦ NR 75 ♦ € 4,50 (D)
sFr 8,80 ♦ € 4,50 (AT) ♦ € 5,30 (LU)

4 191301 004500 75
NAUTILUS - ABENTEUER & PHANTASTIK

# Abenteuer & Phantastik

## Prince of Persia

Interviews am Filmset von »Der Sand der Zeit«

## Repo Men

Wenn das Kunst-Organ das Leben kostet

## Invisible Fiends

Unsichtbare Freunde der Kindheit werden zu garstigen Feinden

## Schröckliche Bücher

Wohliges Gruseln durch freakige Schreckgestalten und makabere Abenteuer

## Monster im Wandschrank

Von Kinderängsten, Poltergeistern, Hauskobolden und Ungeheuern unter dem Bett

Zimmer 205 · Setbericht vom Dreh des Spuk-Films | A Nightmare on Elm Street · Freddy Krueger ist zurück
Ratten in den Schatten · Graphic Novel von Christoph Marzi | Fantasy-Autor werden · Tipps für Schriftsteller

# DAS NEUE FANTASTISCHE EPOS DES BESTSELLER-AUTORS

# MARKUS HEITZ

# COLLECTOR

**Große Lesereise von MARKUS HEITZ**
**Mehr Infos unter www.collector-roman.de**

656 Seiten, € 14,95 [D] · ISBN 978-3-453-52650-1
Jetzt überall, wo es Bücher gibt

Auch als E-Book und als Hörbuch bei Random House Audio

HEYNE

**Ausgabe 75**
Juni 2010
18. Jahrgang
ISSN 0946-3534
C 13010

# Inhalt

*Nautilus - Abenteuer und Phantastik*

## Filme im Kino und auf DVD

Die phantastischen Kinohighlights im Mai und Juni ..... 4
Filme fürs Heimkino - Aktuelle DVD-Neuerscheinungen ..... 6
Repo Men - Wenn das Kunstherz das Leben kostet ..... 7
Zimmer 205 - Setbericht und Interview mit Boris Schönfelder ..... 16
Splice - Das schöne Monster aus der Retorte ..... 18
Survival of the Dead - Interview mit Altmeister George Romero ..... 19
A Nightmare on Elm Street - Freddy Krueger ist zurück ..... 20

◄ Unbezahlte Ersatzorgane, die Monsterfrau aus der Retorte, Spuk im Studentenheim, Zombies und Mord im Traum - das kalte Sommerkino

## Prince of Persia

Prince of Persia - Vom Spiel zum Film ..... 8
Wüste pur - Bericht vom Filmset in Marokko ..... 10
Interviews mit Darsteller Jake Gyllenhaal und Regisseur Mike Newell 11
Die PC-Games und Interview mit Spieleschöpfer Jordan Mechner ..... 13

◄ Setbericht aus der heißen Wüste von Marokko zu Prince of Persia

## Mystery

Kinderschreck - Wovor Kinder Angst haben ..... 22
Kleine Ängste - Garstige Kinderbücher und ihre Verfilmungen ..... 25
Invisible Fiends - Interview mit Barry Hutchison ..... 28
Ratten in den Schatten - Interview mit Monika Parciak ..... 30
Hüter des Heims - Von Hauswichteln und Poltergeistern ..... 31

◄ Nächtliche Ungeheuer und Schrecken im Wandschrank und andere betrübliche Ereignisse

## Literatur und Hörbuch

Die Blutork-Trilogie und Interview mit Autor Bernd Frenz ..... 34
Die Chroniken von Prydain und Interview mit Dr. Helmut Pesch ..... 36
Von der Idee zum Text zum Buch: Teil 2 - Das Exposé ..... 40
Kino im Kopf - Tipps zum Lesen: Aktuelle Fantasy-Romane ..... 44
Faszination Gehörtes Buch - Tipps zum Hören ..... 48

◄ Geschichten aus der Sicht des Monsters und Tipps für Fantasy Nachwuchs-Schriftsteller

## Adventure-Games

Alan Wake - Der Horror des Schriftstellers ..... 49
Alter Ego - Morde im viktorianischen England ..... 50

## Kolumnen

Heynes magische Schreibwerkstatt - Boris Koch ..... 43

## Impressum

**NAUTILUS - ABENTEUER & PHANTASTIK** ist das monatliche Magazin für fantastisches Kino und DVD, Fantasy & SF-Literatur, Abenteuerspiele und PC-Adventures ◆ **ISSN** 0946-3534 ◆ **EAN** 41913010 ◆ **Pressepost** C 13010 ◆ **Verlag:** Abenteuer Medien Verlag, Jaffestraße 6, 21109 Hamburg, Telefon: 040-2802886, FAX: 040-28054115 ◆ **Internet:** www.abenteuermedien.de ◆ **E-Mail:** nautil@abenteuermedien.de ◆ **Herausgeber & Chefredakteur:** Jürgen Pirner (verantw.) ◆ **Ständige Mitarbeiter:** Jens Altmann, Christian Endres, Christian Handel, Peer Kröger, Olga Krouk, Stefanie Platthaus, Chris Peller, Carsten Pohl, Lars Schiele, Henry Schrieb, Robert Vogel ◆ **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Utz Anhalt, Daniel Bauerfeld, Dieter Oßwald, Thomas Plischke, Daniel Schröckert, Stefan Spatz ◆ **Nautilus-Logo:** Frank Gerwin ◆ **Nautil-Icon:** Michael Salow ◆ **Cover:** Prince of Persia © Disney ◆ **Anzeigenleitung:** Jürgen Pirner, Telefon: 040-2802886, FAX: 040-28054115; es gilt die Anzeigenpreisliste 11, Stand 08/2008 ◆ **Satz, Layout & Reprographie:** Abenteuer Medien Verlag & Catlin Design ◆ **Erscheinungsweise:** NAUTILUS - Abenteuer & Phantastik erscheint monatlich ◆ **Abonnement (Inland):** EUR 20,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung ◆ **Abonnement (Ausland):** EUR 40,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung

Copyright © 2010 für den gesamten Inhalt by Abenteuer Medien Verlag Jürgen Pirner, Hamburg. Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Verlages. Die Verwendung eines geschützten Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens des Verlages oder der Redaktion dar. Das Copyright für alle genannten Produkte und Titel und die damit verbundenen Rechte liegen beim jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte. Die Redaktion weist darauf hin, dass sie grundsätzlich Interesse an Beiträgen aus dem Bereich des Abenteuergenres (Abenteuer, Phantastik, Fantasy & SF, Horror, Mystery, Thriller) in den Medien Film, Literatur, Comic, Spiele und Computer-Games hat, bittet aber darum, diese vorher schriftlich oder telefonisch anzukündigen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Bitte einen Freiumschlag beifügen, wenn eine Rücksendung gewünscht wird.

# LICHT AUS VORHANG AUF!

## EIN ÜBERBLICK ÜBER DIE WICHTIGSTEN FILME IM MAI UND JUNI

Es wird Sommer - das sehen wir auch in den Kinos, denn in den heißen Monaten laufen nur wenige gute Filme an. Und neben den paar Blockbustern wie *Prince of Persia* oder *Sex and the City 2* bleibt da kaum Luft für kleinere Filme:

### 20. Mai

*A Nightmare on Elm Street* ist zurück: Freddy Krueger sucht in diesem Heft auf den Seiten 20 bis 21 nach Alpträumen.

***Prince of Persia - Der Sand der Zeit*** basiert auf einem Videospiel, und entsprechende Verfilmungen haben bislang schon oft enttäuscht. Top oder Flopp? Mehr Infos findet man ab der Seite acht.

### 27. Mai

*The Crazies* sind die Einwohner einer Kleinstadt. Plötzlich werden die Bewohner zu rasenden Irren - nur wenige scheinen vor dieser Seuche immun zu sein. Zu allem Überfluss taucht auch noch die Regierung auf, riegelt die Stadt mit brachialer Gewalt ab und stellt alle Einwohner unter Quarantäne. Timothy Olyphant spielt den Sheriff des Örtchens, der versucht, sich und seine Frau (Radha Mitchell) mit ein paar anderen vor der Katastrophe und der Armee in Sicherheit zu bringen.

Das Remake des Horrorklassikers von George Romero aus dem

Jahre 1973 wurde ohne Schnörkel oder unnötigen Ballast umgesetzt. Pointiert erschafft *The Crazies* auch ohne große Schockeffekte eine gruselige Atmosphäre und bleibt die ganze Zeit über spannend.

***Gentlemen Broncos*** ist der neue Film von Jared Hess *(Napoleon Dynamite)*, der sich damit auf seine Independent-Wurzeln zurückbesinnt: Es geht um den jungen Benjamin (Michael Angarano), einen Einzelgänger, der daheim von seiner Mutter unterrichtet wird. Er entdeckt seine Leidenschaft für das Schreiben von Fantasy-Kurzgeschichten, bemerkt aber eines Tages, dass ein bekannter Autor eine seiner Geschichten geklaut hat. Und zu allem Überfluss will auch noch ein Macher schlechter Filme die Story verfilmen - Benjamin hat einiges damit zu tun, seine Geschichte zu retten.

***Sex and the City 2*** wird wohl wie schon sein Vorgänger die überwiegend weiblichen Massen ins Kino

locken. Die beliebten Mädels sind zurück: Carrie (Sarah Jessica Parker) und ihre Freundinnen (Kim Catrall, Kristin Davis, Cynthia Nixon) sind trotz der Heirat von Carrie und Mr. Big (Chris Noth) nach wie vor das unschlagbare Klatsch-, Tratsch- und Expertenteam in Sachen Beziehung. Und so steht schon bald wieder eine Hochzeit auf dem Programm, und nicht nur das: Die Damen verschlägt es diesmal sogar in die Wüste.

Der Film wurde erneut geschrieben, produziert und gedreht von Michael Patrick King. In weiteren Rollen sind diesmal Miley Cyrus, Penelope Cruz und Liza Minelli mit dabei.

### 03. Juni

*The Messenger* ist die neue Berufsbezeichung vom Kriegsveteranen Will (Ben Foster), der verwundet

nach Hause zurückkehrt und versetzt wird. Er wird einem Captain (Woody Harrelson) an die Seite gestellt und erhält die unschöne Aufgabe, Hinterbliebenen die Nachricht vom Tod ihrer Liebsten zu überbringen. Diese Aufgabe zehrt an der seelischen Gesundheit der beiden Soldaten und setzt sie einer härteren Belastungsprobe aus als das feindliche Feuer an der Front.

Vor allem dann, wenn man sich wie Will entgegen der Bestimmungen in eine Hinterbliebenengeschichte persönlich einbringt - und sich in eine der Witwen (Samantha Moron) verliebt.

Das Drama von Oren Moverman wurde nicht nur mit dem silbernen Bären für das beste Drehbuch geehrt, sondern war auch für zwei Oscars nominiert.

***Repo Men*** ist ein Science-Fiction-Film mit Herz - genaugenommen mit einem Herztransplantat. Wer mehr darüber wissen will, liest auf der Seite sieben weiter.

***Splice*** ist ein Horror-Monsterfilm zum Thema Genmanipulation vom *Cube*-Regisseur Vincenzo Natali. In diesem Heft werden die Gene auf der Seite 18 gesplict.

**10. Juni**

*Death at a Funeral* ist ein mehr aufs Massenpublikum ausgelegtes Remake der gerade einmal drei Jahre alten Komödie *Sterben für Anfänger*. Es geht um eine Beerdigung, bei der alles etwas chaotischer zugeht als üblich: Pikante Geheimnisse der Familienmitglieder tauchen auf, Leichen werden verloren und verwechselt, ein Erpresser mischt mit, und auch Drogen spielen eine große Rolle.

In der Trauergemeinde sind diesmal Chris Rock, Martin Lawrence, Zoe Saldana, James Marsden, Danny Glover, Luke Wilson und viele andere versammelt, die Regie führte Neil LaBute.

**17. Juni**

*Amelia* (gemeint ist Amelia Earhart) war eine mutige Pionierin der Luftgeschichte. 1928 überquerte die Abenteurerin als erste Frau den Atlantik in der Luft, wurde dadurch berühmt, setzte sich für die Gleichberechtigung der Frau ein und verscholl 1937 bei dem Versuch, im Flugzeug die Erde zu umrunden. Ihre spannende und abenteuerliche Lebensgeschichte kommt nun mit Hilary Swank in der Titelrolle in die Kinos. Richard Gere spielt ihren Ehemann und Ewan McGregor ihren Geliebten.

***Five Minutes of Heaven*** sind alles, worauf Joe Griffin (James Nesbitt) hinarbeitet. Sein neunzehnjähriger Bruder wurde ermordet, als er selbst erst elf Jahre alt war, und

seitdem plant er, Rache zu nehmen an Alistair Little (Liam Neeson), der zum Tatzeitpunkt selbst erst 17 Jahre alt war. Little saß für die Tat 30 Jahre im Gefängnis und begegnet nun viele Jahre später Joe im Rahmen einer Dokumentation fürs Fernsehen erneut - ohne zu wissen, dass er schon bald um sein Leben kämpfen muss.

Regie bei dem packenden Thriller führte der deutsche Oliver Hirschbiegel, der mit *Das Experiment* großartige Kritiken und Preise eingeheimst hat.

***When in Rome - Fünf Männer sind vier zu viel für Beth*** (Kristen Bell). An der Situation ist sie aber selbst schuld, denn bei ihrem Besuch in Rom mopste sie ein paar Münzen aus dem sagenumwobenen Liebesbrunnen. Von dem Brunnen wird gesagt, dass jeder, der eine Münze hineinwirft, die wahre Liebe finden wird. Beth sucht händeringend nach ihrer wahren Liebe, daher nimmt sie vier dieser Geldstücke mit - ohne zu

ahnen, dass sich die vier ehemaligen Besitzer unsterblich in sie verlieben.

In der märchenhaften romantischen Komödie mit dem Fantasy-Touch spielen zahlreiche bekannte Schauspieler: neben Kristen Bell Josh Duhamel, Anjelica Huston, Will Arnett und Jon Heder. Regie führte Mark Steven Johnson *(Ghost Rider, Daredevil)*.

*Peer Kröger*

## ++Kino-News++

**Avatar unter Wasser**

Zum DVD/BluRay-Start hat Regisseur James Cameron angekündigt, dass *Avatar* im August in einer um sechs Minuten längeren Version erneut in die Kinos kommen wird. Diese Version wird vielleicht auch auf der im Herbst erscheinenden Ultimate Edition sein, die auf insgesamt vier BluRay-Scheiben ausgeliefert werden wird (alle bisherigen Editionen haben keinerlei Extras). Erste Infos gibt es auch für die Sequels: Teil 2 wird das Unterwasserreich der Ozeane Pandoras erkunden, und Cameron verspricht, dass diese »ebenso reichhaltig, vielfältig, verrückt und fantasievoll« werden wie die Regenwälder Pandoras, von denen man ebenfalls noch mehr zu sehen bekommen wird. Teil 3 wird dann andere Welten des Alpha Centauri-Systems präsentieren.

**Leonardo Da Vinci als Actionheld**

Was kommt heraus, wenn man *Indiana Jones, Sacrileg - Da Vinci Code* und *Das Vermächtnis der Tempelritter* kombiniert? Laut den Warner Studios und Script-Autor Marc Guggenheim (*Green Lantern*) wird daraus *Leonardo da Vinci and the Soldiers of Forever*: Der geniale Erfinder und Künstler Leonardo kämpft in diesem Mystery Film auf der Suche nach verschollenen Zivilisationen, Geheimcodes, verborgenen Festungen und gefallenen Engeln gegen biblische Dämonen. Parallel arbeitet Guggenheim an *Thieves of Bagdad*, das ein Orient-Setting wie in *Prince of Persia* um fliegende Teppische und Dschinns aus der Flasche erweitert.

**DiCaprio als Wikinger**

Regisseur Mel Gibson *(Braveheart, Apocalypto)* will sich mit seiner letzten Regie-Arbeit einen Kindheitstraum erfüllen und danach den Regiestuhl für immer verlassen. Es handelt sich um einen noch namenlosen Wikinger-Film mit Leonardo DiCaprio in der Hauptrolle. Das Drehbuch stammt von William Monahan *(Königreich der Himmel)*, und Gibson bastelt nach seiner Aussage schon seit Jahrzehnten an der Idee. Und das Ergebnis soll so kompromisslos werden wie die letzten Filme, denn, so Gibson: »Das Problem ist nämlich, diese Kerle sympathisch darzustellen - sie waren Ungeheuer.«

**Ivanhoe in Sachsen**

Der berühmte Ritter Ivanhoe aus der Geschichte von Sir Walter Scott *(Rob Roy)* kehrt auf die Leinwand zurück. Die Originalstory spielt im 12. Jahrhundert zur Zeit Robin Hoods und der Abwesenheit von Richard Löwenherz, und Ivanhoe tritt gegen die normanischen Gegenspieler um Prinz John an. Die bekannteste Verfilmung stammt von 1952 mit Robert Taylor und Elizabeth Taylor in den Hauptrollen. Der neue Film wird von James Jacks *(The Mummy)* produziert, Regie führt Ian Softley *(Tintenherz)*. Gedreht wird ab Herbst 2010 in Sachsen.

**Schatzinsel und Musketiere**

Um die klassischen Abenteuerstoffe rivalisieren derzeit mehrere Filmteams. Produzent Lionel Wigram *(Harry Potter und der Halbblutprinz, Sherlock Holmes)* möchte sowohl Robert Louis Stevensons *Die Schatzinsel* wie auch Alexandre Dumas' *Die drei Musketiere* als moderne Actionfilme in die Kinos bringen. Für die *Musketiere* interessiert sich aber auch Paul Anderson *(Resident Evil)*, der die Hauptrolle eigentlich an Taylor Lautner vergeben wollte. Der ist nun aber als Werwolf in den *Twilight*-Filmen ausgebucht. Und an der *Schatzinsel* ist auch die britische Produktionsfirma Ecosse dran *(Wiedersehen mit Brideshead, Geliebte Jane)*.

*Henry Schrieb*

## Whiteout

Autoren und Filmemacher haben in den letzten Jahrzehnten so ziemlich alles aus dem Krimi-Genre herausgekitzelt. Und dabei jedes Zeitalter und jeden möglichen Handlungsschauplatz mit einer kriminalistischen Handlung versehen. Auf dem Comic-Sektor haben aber zwei herausragende Autoren in ihren Arbeiten Krimi-Neuland abgesteckt: Der jüngere Pionier ist Supertalent Jason Aaron, dessen monatlich erscheinende Heftreihe *Scalped* seit 2007 in einem modernen, verkommenen Indianerreservat in den USA spielt. Außerdem hat Comic-Star Greg Rucka zusammen mit Zeichner Steve Leiber schon vor über zehn Jahren das ewige Eis als Krimi-Neuland in Comic-Form erkundet. *Whiteout* und *Whiteout: Melt* heißen die beiden von Kritikern und Fans gleichermaßen gefeierten Miniserien, in denen Rucka spannende Ermittlungen im Umfeld einer arktischen Forschungsstation zeigte, wo ein Whiteout - ein heftiger Eissturm, bei dem selbst der Horizont im allgegenwärtigen Weiß verschwindet - jederzeit von der Außenwelt abschneiden und ins Verderben führen kann.

2009 folgte die Verfilmung von *Whiteout* durch Regisseur Dominic Sena (*Nur noch 60 Sekunden, Passwort: Swordfish*). Leider sagt es bereits einiges über die Qualität des Filmes, dass eine Comic-Verfilmung (in Hollywood seit einigen Jahren fast eine Garantie für einen Blockbuster) hierzulande nur auf DVD erscheint. Die Verfilmung mit sexy Unterwelt-Schreck Kate Beckinsale wird Ruckas brillanter Vorlage nur selten gerecht. Gute Szenen wechseln sich mit eher mauen Krimi-Momenten ab. Aber eine so gute Vorlage und ein dermaßen reizvolles Setting sind nicht totzukriegen, und am Ende bietet auch der Film *Whiteout* einige schöne, innovative Einstellungen und Motive und vor allem eine unverbrauchte Stimmung. Der Comic ist viel besser - aber für einen netten DVD-Abend genügt *Whiteout* allemal.

*Christian Endres*

**Whiteout**
101 Min. ▮ 2,35:1 ▮ Warner ▮ USA/Kanada/Frankreich ▮ 2009

## Verblendung

Stieg Larsson konnte die Früchte seines Ruhmes leider nicht mehr ernten. Der schwedische Journalist, Schriftsteller und Experte für Rechtsextremismus starb 2004 im Alter von 50 Jahren an den Folgen eines Herzinfarktes. Seine drei fertiggestellten Romane um das ungleiche Ermittlerpaar Mikael Blomkvist und Lisbeth Salander wurden erst nach seinem Tod veröffentlicht. Ursprünglich waren zehn Bücher geplant, ein (unvollendetes) Manuskript für ein viertes befindet sich noch auf dem Laptop des Verstorbenen. Die drei hierzulande bei Heyne unter den Titeln *Verblendung, Verdammnis* und *Vergebung* erschienenen Werke entpuppten sich mit bislang zirka 20 Millionen verkauften Exemplaren als internationale Bestseller, und Larsson wurde posthum mit Auszeichnungen überhäuft. Bei einem derartigen Erfolg lässt die Filmumsetzung nicht lange auf sich warten, und so bildet Niels Arden Oplevs Adaption von *Verblendung* den Auftakt der sogenannten Millennium-Trilogie:

Henrik Vanger (Sven-Bertil Taube), das Oberhaupt einer abgeschottet auf einer Insel lebenden Industriellenfamilie, erteilt dem Enthüllungsjournalisten Mikael Blomkvist (Michael Nyqvist) den Auftrag, das spurlose Verschwinden seiner Nichte Harriet aufzuklären. Seit 40 Jahren gilt die Frau als vermisst, eine Leiche wurde nie gefunden. Vanger glaubt, dass Harriet ermordet wurde, und er vermutet den Täter in der Familie. Blomkvist zieht in ein Gästehaus auf die Insel und beginnt mit seinen Nachforschungen. Unerwartete Unterstützung erhält er dabei von der verschlossenen Hackerin Lisbeth Salander (Noomi Rapace). Gemeinsam kommt das Duo den Geheimnissen des Vanger-Clans auf die Spur.

Natürlich müssen bei der Verfilmung eines an die 700 Seiten starken Buches Abstriche gemacht werden. Ungeachtet dessen ist *Verblendung* ein unglaublich spannender, stimmig fotographierter Thriller, der den Zuschauer von der ersten bis zur letzten Sekunde in seinen Bann zieht - trotz einer stattlichen Laufzeit von 147 Minuten. Die düstere Atmosphäre der Vorlage herrscht auch im Film. Denn in den dunklen Winkeln der schwedischen Gesellschaft verbirgt sich wahrhaft Schockierendes. Sehr intensiv sind die Szenen, in denen der Vormund von Lisbeth Salander seine Position ausnutzt, um von seinem Mündel sexuelle Zuwendung zu erpressen. Es wird eine patriarchalische Welt gezeigt, in der Männer Frauen verachten und erniedrigen (so lautet auch der Originaltitel von Larssons Roman: *Män som hatar kvinnor* - zu Deutsch: »Männer, die Frauen hassen«). Die Schauspielerin Noomi Rapace verkörpert die ohnehin faszinierende Figur der Lisbeth Salander dermaßen bravourös, dass selbst ein gestandener Mime wie Michael Nyqvist *(Wie im Himmel, Next Door, Arn - Der Kreuzritter)* fast zum Statisten degradiert wird. Neben der packenden Story und der atmosphärischen Dichte macht die grandiose, facettenreiche Darstellung von Rapace die Romanverfilmung zu einem der besten Thriller überhaupt. Es bleibt zu hoffen, dass *Verdammnis* und *Vergebung* ein ähnlich hohes Niveau erreichen.

*Chris Peller*

**Verblendung**
1 DVD ▮ Interviews, Teaser zu Verdammnis ▮ 2,35:1 (anamorph) ▮ Deutsch DD 5.1, Schwedisch DD 5.1 ▮ 147 Min. ▮ FSK 16 ▮ 2009

## Pontypool

Normalerweise passiert in dem verschneiten kanadischen Provinznest Pontypool herzlich wenig. Doch an diesem Morgen ist das anders. Neben den üblichen Meldungen von vermissten Katzen und verspäteten Schulbussen erhält Radiomoderator Grant Mazzy (Stephen McHattie) während seiner Show Nachrichten von Unruhen in der Stadt. Die Rede ist von einem Mob, der grundlos über Mitbürger herfällt. Die Berichte des Außenreporters werden immer besorgniserregender. Ein seltsames Virus verwandelt Menschen in plappernde Gewalttäter. Voller Angst verbarrikadieren sich Mazzy, Redakteurin Sydney (Lisa Houle) und Assistentin Laurel-Ann (Georgina Reilly) in der Sendestation. Doch die Gefahr lässt sich nicht einfach aussperren.

*Pontypool* ist ein sehr untypischer Zombiefilm. Er ist nichts für jene Genre-Anhänger, die auf die obligatorischen Gewaltspitzen und Splattereinlagen hoffen. Statt einer Aneinanderreihung von Ekeleffekten präsentiert Regisseur Bruce McDonald *(The Tracey Fragments)* ein außergewöhnliches Kammerspiel, das den Zuschauer durch seine intensive Atmosphäre fesselt. Die Handlung spielt ausschließlich in dem Radiosender. Wenn in diesem begrenzten Setting aufgrund der Schilderungen eines Augenzeugen über Telefon langsam die Angst Besitz von den Protagonisten ergreift, überträgt sich dieses Gefühl - nicht zuletzt dank des großartig agierenden Stephen McHattie (bekannt als Night Owl aus *Watchmen*) - auch auf den Zuschauer. Der Grund, warum die Menschen letztlich zu Zombies werden, klingt allerdings ein klein wenig abstrus. Aus dem Einheitsbrei der Horrorkost sticht *Pontypool* auf jeden Fall heraus. Ein höchst originelles Werk.

*Chris Peller*

**Pontypool**
1 DVD ▮ Trailer, Bildergalerie ▮ 2,35:1 (anamorph) ▮ Deutsch DD 5.1/DD 2.0, Englisch DD 5.1/DD 2.0 ▮ 93 Min. ▮ FSK 16 ▮ 2008

## Paranormal Activity

Bereits 2007 drehte Oren Peli für schlappe 15.000 Dollar *Paranormal Activity*. Als Paramount das Debüt des Regisseurs vergangenes Jahr in die US-Kinos brachte, spielte das Werk die sensationelle Summe von 108 Millionen Dollar ein. Der enorme Erfolg lässt sich nicht nur auf eine clevere Marketingstrategie zurückführen. Tatsächlich gelingt es dem Horrorfilm, dem Zuschauer auch ohne teure Spezialeffekte und Blutfontänen mächtig viel Angst einzujagen:

Irgendetwas Seltsames geht in dem Eigenheim von Katie (Katie Featherston) und Micah (Micah Sloat) vor sich. Merkwürdige Laute und verstörende Vorkommnisse stören ständig die Nachtruhe des Paares. Um die Ursache dafür herauszufinden, kauft Micah eine Kamera, die er abends im Schlafzimmer als Überwachungsgerät postiert. Auch ein Parapsychologe (Mark Fredrichs) wird um Hilfe gebeten. Der Experte ist davon überzeugt, dass ein Dämon Katie verfolgt. Er rät den beiden, das Wesen in Ruhe zu lassen und einen auf solche Fälle spezialisierten Kollegen zu kontaktieren. Dumm nur, dass Micah das Problem lieber auf eigene Faust aus der Welt schaffen möchte.

*Paranormal Activity* bedient sich - wie schon anno 1999 der Überraschungshit *The Blair Witch Project* von Daniel Myrick und Eduardo Sánchez - des Pseudo-Doku-Stils. Mittels subjektiver Hand-Kamera wird eine Authentizität der Ereignisse suggeriert.

Der Low-Budget-Spuk funktioniert aber auch wegen der beiden unbekannten Hauptdarsteller. Katie Featherston und Micah Sloat spielen das von den übersinnlichen Phänomenen gebeutelte Paar außerordentlich glaubwürdig. Der Zuschauer harrt in gespannter Erwartung, bis die beiden Protagonisten wieder zu Bett gehen und das unsichtbare Etwas sein Unwesen treibt. Lange Zeit beschränken sich diese Gänsehaut-Momente auf eine sich wie von Geisterhand bewegende Schlafzimmertür und obskure Geräusche. Jedoch lehrt Oren Peli den Betrachter mit diesen simplen Mitteln gekonnt das Gruseln und steigert den Schrecken in visueller Hinsicht bis zum Finale. Ein verdammt furchteinflößender Trip.

*Chris Peller*

**Paranormal Activity**
1 DVD ▮ Alternatives Ende, Trailer ▮ 1,85:1 (anamorph) ▮ Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1 ▮ 82 Min. ▮ FSK 16 ▮ 2007

## DEINE TRANSPLANTATE GEHÖREN DER BANK

# HERZLICH EGAL

REPO MEN IM KINO - JUDE LAW ALS ORGAN-SCHULDENEINTREIBER

**Kinostart:**
**03.06.2010**

Wir stellen die Uhr 20 Jahre vor: Die Wissenschaft hat künstliche Organe perfektioniert. Jeder kann ein neues Herz, eine neue Leber, eine neue Lunge bekommen - wenn er das nötige Kleingeld hat. Wenn nicht, kann er das lebensnotwendige Organ auf Pump kaufen. Wenn der Kunde mit den Raten für sein Organ in Rückstand gerät, schickt die Union, der verantwortliche Konzern, die Repo Men aus, die das künstliche Organ zurückholen. Dass der Kunde diese recht blutige Prozedur normalerweise mit dem Leben bezahlt, ist eine Konsequenz des Vertragstextes. Bank und Repo-Männer nehmen das in Kauf.

Die Besten im Geschäft sind Remy (Jude Law) und sein Partner Jake (Forest Whitaker). Die beiden ehemaligen Soldaten sind abgebrüht, kaltblütig und skrupellos - bis Remy das Kunstherz des Musikers T-Bone zurückholen soll. Problem Nummer eins ist, dass Remy ein Fan des Musikers ist. Problem Nummer zwei ist, dass die Aktion schiefgeht: Remy wird dabei schwer verletzt.

Als er aus seinem Koma erwacht, hat er nun selbst ein Kunstherz und erdrückende Schulden. Schulden, die er nicht abbezahlen kann. Denn da er selbst die Notlage seiner Opfer am eigenen Leib erlebt, kann er seinen Job nicht mehr zufriedenstellend ausführen.

Remy gerät mit den Zahlungen in Rückstand, und die Bank setzt ihren besten Mann auf ihn an: Remys Freund Jake. Mit Hilfe der ebenfalls flüchtigen Beth (Alice Braga) taucht Remy unter und wird zum Rebellen. Aber wie so oft ist nicht alles so, wie es zu sein scheint.

## Angst

*Repo Men* basiert auf dem 1997 erschienenen satirischen SF-Roman *The Repossession Mambo* des amerikanischen Schriftstellers Eric Garcia, der auch am Drehbuch des Films mitgearbeitet hat. Das Ergebnis ist ein Splatter-Actionfilm mit einem tiefschwarzen Humor. Er verlangt dem Zuschauer jedoch ab, dass er zwei Männer mögen lernt, deren Beruf Serienmord ist. Die Leistung der Haupdarsteller Jude Law und Forest Whitaker ist, dass dies gelingt. Sie präsentieren die beiden Charaktere, die sie spielen, als normale Arbeiter, deren Job bizarr und blutig ist. Das Zusammenspiel dieser beiden Spitzenschauspieler macht *Repo Men* sehenswert. Carice van Houten als Jude Laws Ehefrau und Liev Schreiber als Abteilungsleiter Frank sind in diesem Film hingegen erkennbar unterfordert, ihre Rollen sind auf reine Klischees beschränkt: Ehefrau bzw. böser Konzernmann.

Dabei steckt hinter *Repo Men* keine neue Idee: *Repo: The Genetic Opera* (dessen Vorlage *The Necromerchant's Debt* etwa zur gleichen Zeit entstand wie *Reposession Mambo*) spielte 2008 mit der Idee, dass Banken bei Nichtbezahlung transplantierte Organe zurückholen. Auch *Repo* geht das Thema im Stil einer schwarzen Komödie an. Beide Filme spielen mit realen Ängsten in der Bevölkerung über die ständig steigenden Kosten im Gesundheitswesen, wobei *Repo Men* dabei deutlicher wird. *Repo Men* und *Repo* zeigen eine schrille und bizarre Konsequenz dieser ausufernden Kostenspirale. Der langwierige Streit um die US-Gesundheitsreform zeigt, wie relevant das Thema ist.

*Repo Men* geht in bewährter Weise vor: Remy ist der Jäger, der zum Gejagten wird und seine Erfahrung als Jäger benutzt, um zu überleben. Dass er dabei gegen seinen besten Freund und ehemaligen Partner antreten muss, ist ebenfalls Tradition. Der beste Vorgänger dieser Plotstruktur ist der SF-Film *Flucht ins 23. Jahrhundert*.

## Clever und Splatter

*Repo Men* ist ein intelligenter Splatter-Action-Spaß mit einer tüchtigen Portion aktueller Sozialkritik. Allein dadurch sticht *Repo Men* aus dem Einheitsbrei der Hollywood-Remakes und -Fortsetzungen deutlich heraus.

*Jens Altmann*

Fotos: UPI

Der Film läuft am 20. Mai in den deutschen Kinos an

Ein Fluch lastet auf der Welt der Videospiele: der Fluch der Filmumsetzung. Angesichts vieler Fehlschläge wird der Erfolg von Verfilmungen bekannter Spiele mittlerweile schon im Vorfeld von Fans angezweifelt. Eine der wenigen finanziell erfolgreichen Ausnahmen stellt der Streifen *Lara Croft: Tomb Raider* (mit Angelina Jolie) von 2001 dar. Produzent Jerry Bruckheimer wagte sich nun an eine der bekanntesten Spielserien überhaupt: *Prince of Persia. Der Sand der Zeit* soll für Spieleverfilmungen das werden, was die ebenfalls von ihm produzierte *Fluch der Karibik*-Trilogie für Themenparks darstellt.

## Sandige Beute

Die heilige Stadt Alamut im sechsten Jahrhundert: Die Armee unter Führung der drei Söhne des Sultans steht vor den Toren, denn Alamut soll Waffen an die Feinde geliefert haben. Tatsächlich dient diese falsche Anschuldigung nur einer Verschwörung, um den Sultan zu töten und ein sagenhaftes Artefakt zu erbeuten, den Dolch der Zeit. Dessen mit magischem Sand gefüllter Griff ermöglicht es dem Träger, die Zeit zu kontrollieren und schon Geschehenes rückgängig zu machen. Ausgerechnet dem eigensinnigen jungen Adoptiv-Sohn des Sultans, Prinz Dastan (Jake Gyllenhaal), fällt dieses Objekt in die Hände, dessen Hüterin die kratzbürstige Prinzessin Tamina (Gemma Arterton) ist. Zusammen mit ihr muß er vor seinen Brüdern und dem intriganten Wesir Nizam (Sir Ben Kingsley) fliehen, denn Dastan soll der Schuldige am Tod des Sultans sein. Gehetzt werden sie von tödlichen Assassinen, aber sie bekommen auch unverhoffte Unterstützung durch den Sklavenhändler Amar (Alfred Molina).

Fotos: Disney

Die ungleichen Gefährten sind zu Beginn keine Freunde: Tamina versucht Dastan zu erstechen, wodurch er das Geheimnis des Dolches erfährt. Dastan wiederum verkauft Tamina an den Sklavenhändler. Doch nichts ist, wie es erscheint: Aus Gegnern werden Freunde, und am Ende beginnt die Geschichte neu.

## Verwüstet

Mit *Harry Potter und der Feuerkelch* hat Regisseur Mike Newell bereits bewiesen, dass er nicht nur ein Gespür für britische Komödien wie *Vier Hochzeiten und ein Todesfall* hat, sondern auch mit Blockbustern umzugehen weiß. Und die Produktion von *Prince of Persia* war übergroß: Fünf Monate Drehzeit in Marokko und auf einem der größten Freiluft-Sets, die je für eine Hollywood-Produktion erstellt worden sind. Das bringt nicht nur das Budget, sondern auch das Team an seine Grenzen: Sandstürme, Springfluten und die allgegenwärtige Hitze.

## Turnen und Trauern

Die Videospielvorlage lebt allerdings nicht nur von der exotischen Kulisse, sondern ebenso von der Akrobatik und den Klettereinlagen der Hauptfigur. Auch in dieser Hinsicht kommen die Fans auf ihre Kosten. Denn als Berater für die Parkourszenen des Films wurde der Erfinder dieses Sports verpflichtet: der Franzose David Belle. Dementsprechend sind weder Palastwände noch Vorstadtdächer noch einstürzende unterirdische Katakomben vor den Händen und Füßen von Prinz Dastan sicher. Wenn er sich nicht gerade halsbrecherische Schwertkampfeinlagen mit seinen Verfolgern liefert. Kingsley versichert, dass die Story nicht zu kurz kommt: »Natürlich war das Script vor allem plotgetrieben, aber mir war klar, dass Mike die Action mit den Charakteren ausbalancieren und uns Einblicke in deren Psychologie und eher komplexere Motive gewähren würde. Und dass die Protagonisten in diesem Film nicht einfach in gute Jungs und Bösewichte unterteilt werden.«

*Stefan Spatz*

MAROKKO SPIELT PERSIEN

# WÜSTE PUR

AM SET VON PRINCE OF PERSIA

Am Set von *Prince of Persia* in Marokko herrschen 51 Grad im Schatten. Schlangen und Skropione sind allgegenwärtige Gefahren, für diesen Nachmittag ist ein Sandsturm angekündigt, und jederzeit ist eine Sturzflut möglich. Aber Produzent Jerry Bruckheimer (*Fluch der Karibik*) lässt sich davon nicht schrecken und nennt diese Gefahren »körperliche Herausforderungen«. Wegen der Schlangen und Skorpione wurde ein einheimischer Fachmann angeheuert, der das Gelände während der Drehzeit von den giftigen Tieren befreite - oder nötigenfalls zu Hilfe gerufen wurde.

*Prince of Persia* ist fünf Monate lang an den beiden marokkanischen Sets Marrakesh und Ouarzazate sowie den Pinewood Studios in London gedreht worden. Über 1.800 Mitglieder der Crew und Schauspieler haben geholfen. Mehr als 7.000 Kostüme haben Kostümdesignerin Penny Rose und ihr Team für den Film entworfen und hergestellt (das übertrifft sogar den Aufwand für die *Fluch der Karibik*-Filme, bei denen sie ebenfalls für die Kostüme verantwortlich war). Einige der größten Aufbauten der jüngeren Geschichte Hollywoods bilden die Kulisse für ein magisches Morgenland. Und Waffenschmied Richard Hooper und sein Team haben 3.500 Waffen und Accessoires hergestellt, darunter Schwerter, Schilde, Speere,

Fotos: Disney

Äxte, Bögen, Pfeile, Köcher, Bogentaschen, Dolche und Hassansin-Waffen.

Regisseur Mike Newell *(Harry Potter und der Feuerkelch)* berichtet: »An einem Drehort in Marokko haben wir das halbe Dorf gemietet und es mit Palästen, weiteren Gebäuden, Plätzen, Gärten und Geheimgängen verschönert. Die Schauspieler sind auf Pferden durch das Dorf geritten.« Der erste Drehort für *Prince of Persia* war das Bergdorf Oukaimden, mitten im Atlasgebirge, auf einer Höhe von 2.494 Metern. Schauspieler und Crewmitglieder mussten sich zunächst an die klimatischen Gegebenheiten anpassen, bevor sie die anstrengenden Actionsequenzen in Angriff nehmen konnten.

Im Film müssen der rebellische Prinz Dastan (Jake Gyllenhaal, siehe auch Interview unten auf dieser Seite) und Prinzessin Tamina (Gemma Arterton) sich im Kampf um die Herrschaft über die Zeit mit einer ganzen Riege von finsteren Schurken auseinandersetzen - gespielt von echten Hollywood-Stars: Sir Ben Kingsley spielt Dastans unberechenbaren Onkel, und Alfred Molina stellt Sheik Amar dar.

Das größte Risiko am Set ging Alfred Molina ein: Er wagte es, beim Straußenrennen seinem Laufvogel deutlich zu nahe zu kommen: Die Szene, in der Molina als Scheich Amar seinen Lieblingsstrauß auf den langen Hals küsst, stand nicht im Drehbuch, sondern war komplett improvisiert: »Ich dachte, entweder pickt er mir das Auge raus, oder ich komme mit einem witzigen Gag ungestraft davon«, erinnert sich Molina. Erfreulicherweise hatte gerade dieser Strauß an diesem Drehtag zur Abwechslung gute Laune.

Mitten in den Dreharbeiten in der glühenden Hitze kommt plötzlich ein warmer Wind auf. Kleine Staubwirbel zeigen, dass der Sandsturm tatsächlich heranzieht. Jemand aus der Crew ruft: »Wenn es soweit ist, gehen alle in Deckung. Und versucht nicht, den Strauß zu streicheln: Der ist bissig.«

Übersetzung aus dem Amerikanischen: *Lars Schiele*

»ES MACHT SPASS, VON HÄUSERN ZU HÜPFEN«

# DER PRINZ VON PERSIEN

## INTERVIEW MIT JAKE GYLLENHAAL

Der Schauspieler Jake Gyllenhaal (*The Day After Tomorrow* und *Brokeback Mountain*) beschreibt seine Figur Dastan als Mischung aus dem Tennisspieler Rafael Nadal, Mick Jagger, Indiana Jones und der frechen Comic-Figur Dennis. Die Disney Filmstudios erlaubten der NAUTILUS freundlicherweise den Abdruck des folgenden Interviews, das am Set geführt wurde und dem Gyllenhaal sich kostümiert, mit Langhaarperücke und bewaffnet mit zwei Dolchen stellte:

■ Inwiefern ist *Prince of Persia* eine neue Herausforderung für Sie?

*Ich mag solche Filme. Da kann ich kaum widerstehen, wenn ich die Gelegenheit erhalte, in einem mitzuspielen. Zum Schauspielern gehören ja verschiedene Dinge, aber ich gehe da sehr körperlich heran. Es macht Spaß, herumzuspringen, von Häusern zu hüpfen, zu reiten und mit Schwertern zu kämpfen. Und wenn man schon einen so teuren Film macht, sollte man ihn Leuten anvertrauen, die etwas davon verstehen - und da ist niemand auf der Welt besser als Jerry Bruckheimer. An meiner Figur, Dastan, mag ich, dass er ein Unruhestifter und ein Einzelgänger ist. Und dass er fast immer glaubt, im Recht zu sein, und dabei sarkastisch, trocken und unverschämt ist.*

■ Wie bereitet man sich auf die Rolle eines fiktiven persischen Prinzen aus einem ausgesprochen frei interpretierten sechsten Jahrhundert vor?

*Ich könnte Ihnen ja einiges vorlügen, aber ich habe mit dem Akzent und mit der Stimme angefangen. Für einen Film wie diesen muss man überlebensgroß wirken. Darum habe ich mit einer Sprechtrainerin gearbeitet: Sie hat alte Texte mitgebracht, und ich stand auf der entgegengesetzten Seite des Swimming-Pools und rief: »Auf die Wälle mit euch, Männer!«, und solches Zeug. Es war wie Theater. Das hat mich aufgeheizt, und ich fühlte mich mehr wie ein Krieger.*

*Natürlich gab es auch körperliches Training, sechs Monate lang: Es war sehr funktionsbezogen - es ging immer darum, dass ich Bewegungsabläufe einübe, die ich vor der Kamera brauche. Ich trug während jeder Übung eine kugelsichere Weste und hatte während der Läufe 10 Kilo schwere Gewichte dabei, um die schwere Rüstung zu simulieren. Und ich lief immer mit irgendetwas in meiner Hand, um mich an das Schwert zu gewöhnen. Zum Training gehörte auch viel Boxen, damit meine Bewegungsabläufe symmetrisch wirken, denn Dastan kämpft häufig mit zwei Schwertern.*

■ Warum arbeiten Sie nicht mit einem Stuntman?

(Lacht) *ich will immer so viel wie möglich selbst machen: Ich bin bei Kampfszenen ein kleiner Perfektionist.*

■ Ist *Prince of Persia* der aufwendigste Ihrer Filme?

*Ich habe schon während der Proben nur gestaunt. Allein die Skizzen der Produktionsdesigner von den atemberaubenden Kostümen über die gewaltigen Sets bis zur Umgebung in Marokko waren überwältigend. Sowohl die schiere Größe als auch der Detailreichtum: Es gibt wunderschönes Schnitzwerk und herrliche Kacheln, die vermutlich nirgendwo zu sehen sind. Aber dadurch hatte Mike* (Newell, Anm. der Red.) *die Freiheit, mich auch mal um eine Ecke zusätzlich laufen zu lassen, wenn es zur Szene passte.*

■ Glauben Sie, dass Bruckheimer mit *Prince of Persia* an den Erfolg seiner Filmreihe *Fluch der Karibik* anknüpfen kann?

Fluch der Karibik *war mehr als nur eine Umsetzung des Disneyland-Parks. Und dieser Film wird mehr werden als eine Umsetzung des Computerspiels* Prince of Persia, *auch wenn es natürlich der Ausgangspunkt ist.* Prince of Persia *ist sehr lustig, aber es ist auch eine große Erzählung mit spannenden Charakteren und epischer Atmosphäre.* Prince of Persia *soll nicht nur für Kinder oder Fans des Games sein, sondern jedermann ansprechen. Daran arbeiten wir gerade.*

■ Herzlichen Dank.

Übersetzung aus dem Amerikanischen
*Lars Schiele*

»DER STRAUSS IST EIN UNGLAUBLICH DUMMER VOGEL«

# MEISTER DES BUDGETS

## INTERVIEW MIT MIKE NEWELL

Der britische Regisseur Mike Newell war früher für Filme mit kleinem Budget wie *Vier Hochzeiten und ein Todesfall* bekannt, bevor er mit *Harry Potter und der Feuerkelch* ein gewaltiges Budget bekam. Sein neuer Film *Prince of Persia: Der Sand der Zeit* ist wiederum voller Effekte und teuer. Das folgende, während der fünfmonatigen Dreharbeiten in Marokko entstandene Interview mit Newell wurde der NAUTILUS freundlicherweise von Disney zur Verfügung gestellt:

■ Prinz Dastan ähnelt Indiana Jones.

*Dastan ist sehr sportlich und frech, in dieser Hinsicht ähnelt er Indiana Jones. Aber ich habe eher an so großartige Erzählungen* Die Abenteuer des David Balfour *oder* Die Schatzinsel *gedacht. Diese Erzählungen haben mich damals vollkommen gefesselt. Ich war vollkommen überzeugt davon, dass es einen vergrabenen Schatz, eine Wüsteninsel und einen Seemann mit einem Holzbein gibt.*

■ Sie haben viele kleinere Filme mit schmalem Budget gedreht. Ist das ein großer Unterschied zu einem so gewaltigen Budget?

*Es gibt auf jeden Fall Unterschiede: Wir haben ausgerechnet, dass das Versorgungsbudget fürs Essen von* Harry Potter *ungefähr so groß war wie das Gesamtbudget von* Vier Hochzeiten und ein Todesfall (lacht). *Aber* Vier Hochzeiten *hat auch nur 33 Tage gedauert,* Prince of Persia *dauert fünf Mal so lange. Aber einige Sachen sind bei jedem Film gleich: Man muss sich konzentrieren, es ist eine sehr intensive Erfahrung, und man muss darauf achten, dass alles richtig choreographiert ist und echt aussieht. Und: Egal, wie viel Geld man für einen Film hat, es ist nie genug. Man denkt immer so etwas wie: Hätte ich doch mehr Sets und eine größere Menschenmenge ...*

■ Sie haben hier viele wunderbare Sets. Welches ist Ihr Lieblings-Set?

*Der persische Garten in den Pinewood-Studios. Da gibt es Tausende und Abertausende von wunderschön gefärbten Blättern, und jedes einzelne Blatt wurde von Hand an die Bäume genäht. Das sieht zauberhaft aus.*

■ Sie haben hier am Set ja genug zu tun: Es gibt eine reichhaltige Ausstattung, Dutzende von Pferden, es ist unglaublich heiß, und hier stehen ein paar störrische Straußenvögel. Lenkt Sie das nicht ab?

*Das lenkt jeden ab, da kommen Sie gar nicht drumherum. Man muss sich einfach verschiedene Bereiche im Hirn einrichten: Wenn dann die Pferde sich anstellen, die Kulissen einstürzen oder das Wetter verrückt spielt, dann legt man das einfach ins Fach Pferde oder Sandstürme ab. Dann denkt man darüber nach, was man deswegen unternehmen will. Aber es darf einen nicht davon abhalten, mit den Schauspielern zu reden und die wichtige Szene unter Dach und Fach zu kriegen. Wenn die im Kasten ist, kann man sich wieder darum kümmern, dass die Strauße tun, was man von ihnen will.*

■ Und wie macht man das?

*Das Arbeiten mit einem Strauß? Eigentlich gar nicht. Der Strauß ist ein unglaublich dummer Vogel. Man muss abwarten, bis er sein bestes gibt. In der Hinsicht bin ich mit den Straußen hier sehr zufrieden* (lacht).

■ Es ist unglaublich heiß, aber die Leute wirken alle ganz zufrieden und cool. Wie machen Sie das?

*Ich hasse eine mürrische Stimmung am Set, und ich hasse es, wenn ein Regisseur sich zum Tyrannen macht. Ich mag es, wenn alle sich wohlfühlen. Zum einen wird der Film dadurch besser. Und zum anderen geht es beim Filmemachen ja auch darum, dass alle sich wohlfühlen, wenn alle alles richtig machen - ich klopfe auf Holz.*

■ Herzlichen Dank.

Übersetzung aus dem Englischen
*Lars Schiele*

Fotos: Disney

# NOCH EINMAL!

## DIE PC-GAMES PRINCE OF PERSIA

**Vor 21 Jahren war das erste PC-Spiel zu *Prince of Persia* äußerst erfolgreich. Wir zeigen die alten Spiele, auf deren Hintergrund der aktuelle Kinofilm basiert:**

## Prince of Persia (1989)

In einer märchenhaften Welt aus Tausendundeiner Nacht entführt der böse Großwesir Jaffar die amtierende Thronfolgerin und gibt ihr genau 60 Minuten Zeit, um sich zu entscheiden, ob sie ihn heiraten

oder lieber sterben will. Ihre einzige Hoffnung ist jetzt der Spieler, der ihren Geliebten lenkt, welcher sich turnend und schwertschwingend durch die mit Fallen gespickten Katakomben des Palastes kämpfen muss.

*Prince of Persia* erntete viel Anerkennung für die realistischen Animationen, die durch eine spezielle Technik namens Rotoscoping entstanden sind, bei der man die digitalen Einzelbilder über eine zuvor aufgenommene Realaufnahme malt. Erstmals hatte man in einem Spiel das Gefühl glaubhafter Akrobatik und nervenaufreibender Schwertkämpfen. Und die in Echtzeit ablaufenden 60 Minuten bescherten dem Spieler ein schweißtreibendes und unvergessliches Abenteuer.

## The Shadow and the Flame (1994)

Der Prinz findet einen Doppelgänger auf seinem Thron vor und wird vom bereits bekannten Jaffar als angeblicher Betrüger denunziert. Der Spieler muss das Land aus den Klauen des Wesirs befreien und den Thron zurückerobern. Die zweite Episode bleibt den etablierten Grundregeln treu, aber die Welt wird bunter, reichhaltiger und weist noch mehr säbelschwingende Bösewichter auf. Teilweise hat es der Prinz mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig zu tun, und er ist nicht nur in düsteren Kerkern, sondern auch in den persischen Straßen unter freier Sonne unterwegs.

## Prince of Persia 3D (1999)

Zehn Jahre nach dem Ur-Prinzen verließ man die flache Seitenansicht und versuchte sich von *Tomb Raider* inspiriert an einer dreidimensionalen Variante. Die neue Graphik kann aber nicht über die schwache Story um eine entführte Königsfamilie hinwegtäuschen. Außerdem enthält *Prince of Persia 3D* viele Bugs, eine hakelige Steuerung und eine Unmenge an unfairen Fallen.

## The Sands of Time (2003)

Der persische Prinz entfesselt mit Hilfe eines magischen Dolchs versehentlich die »Sande der Zeit« und verwandelt dabei das Hofgefolge seines Vaters in Sandmonster. Die Aufgabe des Spielers ist es, den riesigen Palast auf der Suche nach einem Gegenmittel zu durchstreifen.

Vier Jahre nach dem schlecht aufgenommenen 3D-Titel bringt *The Sands of Time* frischen Wind in die Reihe und transferiert das Spielgefühl von Jordan Mechners Originalspiel endlich erfolgreich in die dritte Dimension - und setzt dabei neue Standards im Bereich der Action-Adventures. Wunderschöne Umgebungsarchitektur, glaubhafte Charaktere und eine liebevoll inszenierte Story sind vereint mit akrobatischen Klettereinla-

gen und filmreifen Schwertkämpfen. Das Highlight ist allerdings eine besondere Geheimwaffe des Spielers: eine »Rückspultaste« in Form des besagten magischen Dolches. Damit kann der Spieler nämlich jederzeit einige Sekunden in der Zeit zurück gehen und sich so aus auswegslosen oder tödlichen Situationen befreien. Dies ist eine sehr innovative Alternative zum in vielen anderen Spielen häufig schon abgenutzten Quickload-Knopf.

## Warrior Within (2004)

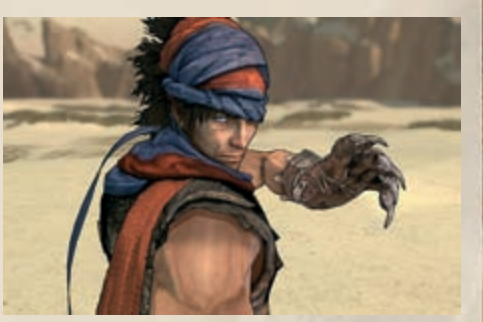
Nach langer Zeit tritt der Prinz erneut auf den Plan und wird auf eine geheimnisvolle Insel in der Vergangenheit versetzt. Der Titel *Warrior Within* glänzt mit einem besseren und streckenweise brutaleren Kampfsystem und sehr beeindruckendem Leveldesign, allerdings sind die Story und die Intention der Hauptfigur für Fans ausgesprochen düster und pessimistisch angelegt.

## The Two Thrones (2005)

Im letzten Kapitel der *Sand der Zeit*-Trilogie kehrt der Prinz von der Insel der Zeit in das krisengeschüttelte Babylon zurück und tritt erneut gegen den bösen Wesir aus *The Sands of Time* an. In dieser Episode vereint man das Beste der beiden vorangegangen Teile im Wortsinne. Dem guten Prinz wohnt ein zweites, dämonisches Ich inne, das jederzeit aus ihm herausbrechen kann. Noch mehr akrobatische Bewegungen und Interaktionen mit der Umgebung sind geboten, und als Alternative zum offenen Kampf kann der Spieler nun auch von Schatten zu Schatten schleichen.

## Prince of Persia (2008)

Mit überarbeitetem Design, einer frei erkundbaren Welt und sehr intuitivem Steuerungssystem feiert der Prinz schließlich auch seinen Einstand auf der Xbox 360 und der PS3. Die innovative und streckenweise abgedrehte Graphik im Comic-Look kam bei den Fans gut an, allerdings ist das Spiel sehr leicht, und bestimmte Szenarien wiederholen sich oft. Dafür stimmt im Gegensatz zu *The Two Thrones* wieder das Charakterdesign - es macht einfach Spaß, dem Prinzen und seiner Begleiterin beim Streiten, Ärgern und Verlieben zuzusehen. So sehr, dass deren Ähnlichkeit mit den Figuren des anstehenden Kinofilms gewiss mehr als Zufall ist.



## Die vergessene Zeit (2010)

Nahezu gleichzeitig mit dem Kinofilm steht ein neuer Teil der Games-Saga in den Läden. *Die vergessene Zeit* hat allerdings mit der Handlung des Films nichts zu tun, sondern stellt gewissermaßen den vierten Teil der alten *Sands of Time*-Trilogie dar, angesiedelt zwischen *The Sands of Time* und *Warrior Within*. *Die vergessene Zeit* schließt die dort vorhandene Story-Lücke. Das Spiel bietet einen eher linearen, aber dafür cineastisch inszenierten Plot, der den Spieler durch ausladende Szenarien mit sehr vielen Feinden, weitläufiger Architektur und turmhohen Endgegnern schicken wird. Man darf gespannt sein.

*Stefan Spatz*

# »ALLEINE AUF EINEM APPLE II«

## INTERVIEW MIT JORDAN MECHNER

Jordan Mechner ist der Schöpfer der erfolgreichen *Prince of Persia* Videospiel-Reihe. Hollywood bat ihn nicht nur um die Rechte an der Verfilmung, sondern band ihn sogar in die Produktion der Filmadaption ein. Während der Dreharbeiten in Marokko war er zudem bereit für ein Interview:

■ Sie sind der Schöpfer der Welt von *Prince of Persia* und ihrer Charaktere. Wie fühlt es sich für Sie nun an, hier auf einem Film-Set in Marokko alles lebendig werden zu sehen?

*Es ist ein unglaublicher Adrenalinschub. Am ersten Tag lief ich die ganze Zeit nur mit einem breiten Grinsen im Gesicht herum. Das schiere Ausmaß dieser Produktion ist atemberaubend. Ich hätte erwartet, dass ich durch meine Arbeit an den Anblick von Wüsten und fiktionalen persischen Städten gewöhnt wäre. Ich war stets bemüht, sie in den Spielen so echt wie möglich wirken zu lassen. Und plötzlich stehen wir hier, in einer realen Wüste, um uns herum Hitze, Palmen und Skorpione, und ich komme aus dem Staunen nicht mehr heraus.*

■ Nicht zu vergessen die Schlangen. Wäre es da nicht einfacher gewesen, dies alles in den Pinewood-Studios zu drehen?

(Lacht) *das ist eine der Sachen, die mich an dieser Produktion wirklich begeistern: dass Jerry Bruckheimer und Mike Newell sich dafür entschieden haben, direkt hier nach Marokko zu kommen. Es gibt so viele Filme, in denen eine Oase einfach nur ein Studio-Set ist. Das ist einfach nicht dasselbe. Ich war diesen morgen an der Kasbah, wo wir in ein paar Tagen drehen werden, und man kann kaum noch sagen, wo das Set endet und die echte Stadt beginnt.*

■ Zu den Ursprüngen von *Prince of Persia*: Die erste Version des Spiels erschien 1989, in der Steinzeit der Videospiel-Industrie.

*Wenn wir damals in der Lage gewesen wären, 20 Jahre in die Zukunft zu blikken und zu sehen, was heutzutage aus den Videospielen geworden ist, dann hätten wir gedacht, dass wir träumen. Damals war das alles noch reine Handarbeit. Das erste* Prince of Persia *programmierte ich alleine auf einem Apple II im Haus meiner Eltern in New York. Mein Dad steuerte den Soundtrack bei, der eigentlich nur eine Reihe von Piep- und Summtönen war. Und mein Bruder übernahm das Rennen und Springen, das ich auf Video aufzeichnete und als Vorlage für die Bewegungsabläufe der Charaktere benutzte. Es war alles ziemlich simpel, und die Figuren auf dem Bildschirm waren letztlich nur 40 Pixel hoch.*

■ Und trotzdem war das Spiel ein Riesenerfolg. Warum?

*Es kommt darauf an, dass man es schafft, den Spieler einzufangen und nicht mehr los zu lassen. Wichtig ist die richtige Mischung aus süchtig machenden Spielspaß und dem immer wieder neuen Ausloten der Grenzen von Design und Technologie. Hinzu kommt noch die emotionale Reaktion des Spielers auf die Umgebung des Spieles, und ob er die dargebotene Welt überhaupt betreten will. Der Vorgänger zum ersten* Prince of Persia *beispielsweise,* Karateka, *versetzte einen in ein mittelalterliches Japan, inklusive Berg Fuji als Bildhintergrund. Ich war überzeugt davon, dass diese Exotik ausschlaggebend für den Erfolg des Spieles war. Demzufolge wollte ich für den Nachfolger etwas ebenso Cooles finden, und mir fielen die Märchen aus Tausendundeiner Nacht ein, die ich aus Bilderbüchern, Zeichentrickfilmen und alten Hollywoodschinken wie* Der Dieb von Bagdad *kannte. Sie boten diese fantastische, damals noch unverbrauchte Welt voller Legenden und exotischer Mythologie. Diese Märchengeschichten waren perfekt für diese tollkühne Action, nach der mir der Sinn in meinem nächsten Projekt stand.*

■ Stichwort »tollkühn«: Das Spiel hatte einen Hauch von *Indiana Jones*. Hat der Film sie damals inspiriert?

*Ja, sogar sehr direkt. Mein Gedanke damals war, dass es cool sein müsste, ein Videospiel mit solchen Szenen zu erschaffen, wie man sie in den ersten zehn Minuten von* Jäger des verlorenen Schatzes *sieht: Indy nimmt Anlauf und springt über eine Grube, wobei er die andere Seite verfehlt, gerade noch seine Fingernägel in die Steinritzen der Kante krallen kann und sich schließlich mit Mühe und Not wieder herauszieht. Die Charaktere in den Videospielen waren zuvor schwerelos: sie konnten rennen und springen, aber es fühlte sich nie so an, als ob sie sich richtig verletzen könnten. Ich wollte eine Spielfigur aus Fleisch und Blut, bei der es einem wehtat, wenn man sie auf die Speere in den Grubenfallen stürzen sah.*

**Jordan Mechner am Filmset von Prince of Persia**

■ Haben Sie damals gehofft, dass das Spiel eines Tages ein Film werden könnte?

*Es hatte das Potential, ja. Aber mir war nie bewusst, wie kompliziert es ist, einen Film umzusetzen. Als ich nach Hollywood kam, haben sie sich dort über meine Naivität regelrecht lustig gemacht: Denn ich dachte, wir erstellen den Film einfach mal so im Vorbeigehen. Bei Videospielen ist das Motto meist: »Lass es uns machen und unter die Leute bringen.« Beim Film steckt man erst einmal Jahre in die Vorbereitung.* Der Sand der Zeit *brauchte für seine Fertigstellung vier Jahre, was für mich persönlich eine sehr lange Zeit ist, aber meine Freunde in Hollywood schütteln dazu nur ihre Köpfe und meinen, dass ich verwöhnt sei und gar nicht kapieren würde, wie selten die Produktionszeit so kurz ist.*

■ Wie stark war Ihr Beschützerinstinkt gegenüber Ihrem Spiel und dessen Inhalt? War es Ihnen wichtig, dass die richtigen Filmmacher *Prince of Persia* in Ihrem Sinne auf die Kinoleinwand bringen würden?

*Auf jeden Fall. Aber als Jerry Bruckheimer und Disney Interesse zeigten, war ich beruhigt. Niemand ist besser als dieses Team, wenn es um einen Stoff wie diesen geht, und ich wusste, dass der Film in der Weise und dem Umfang umgesetzt werden würde, wie wir es uns ursprünglich vorgestellt hatten. Als Jerry dann noch Regisseur Mike Newell mit an Bord holte, der ein gutes Gespür für Darsteller besitzt, hatte ich volles Vertrauen, dass nicht nur die Hauptrolle, sondern das ganze Ensemble erstklassig besetzt werden würde. Und genau das ist auch geschehen. Besonders amüsiert es mich, dass Sir Ben Kingsley damals die Inspiration für die Figur des Wesirs im Spiel war. Es war sein Bild, das ich einem unserer Künstler als Vorlage gab, als wir am Spiel* Der Sand der Zeit *arbeiteten. Und nun spielt er diese Rolle im Film.*

■ Was halten Sie von der Wahl von Jake Gyllenhaal als Prinz? Sind Ihnen die Reaktionen der Fans zu dieser Entscheidung bewusst?

*Kein Darsteller aus Fleisch und Blut kann genauso aussehen wie das Bild, das sich in den Köpfen der unzähligen Fans geformt hat. Hinzu kommt, dass der Prinz in* The Sands of Time *ebenfalls nicht der Optik des Prinzen aus dem allerersten* Prince of Persia *entspricht. Für mich ist Jake Gyllenhaal eine wunderbare Wahl. Und im Kostüm sieht er fantastisch aus. Beim Besetzen der Hauptrolle eines Filmes sollte man nicht nur nach dem Aussehen, sondern auch nach der Persönlichkeit gehen, die ein Darsteller mit seinem Wesen ausstrahlt. Und Jake kann eine Sympathie und Verletzlichkeit zeigen, die ebenfalls einen wichtigen Aspekt im Charakter des Prinzen darstellt, da er in vielerlei Hinsicht auch ein Underdog ist. Und ein Gauner. Einer, der davon überzeugt ist, dass er letzten Endes das Richtige tut.*

■ Vielen Dank.

Übersetzung aus dem Amerikanischen
*Stefan Spatz*

Foto: Disney

## PERFEKTION FÜR DAS PUBLIKUM

# MORD IN ERFURT

### BEI DEN DREHARBEITEN ZU ZIMMER 205

Es ist Montag, 8. Februar 2010: Am ersten einigermaßen schneefreien Wintertag der letzten Wochen bin ich unterwegs nach Erfurt, wo Teile des deutschen Psycho-Horrorfilms *Zimmer 205* gefilmt werden. Der Horrorstreifen handelt von einem Spukzimmer in einem Studentenwohnheim. Der Drehort ist ein Gebäudekomplex in der Werner-Seelenbinder-Straße, der das Studentenheim darstellt, in dem wesentliche Abschnitte des Films spielen. Als ich gegen 11 Uhr eintreffe, herrscht dort schon der rege Betrieb, der zum Alltag einer Filmproduktion gehört: Der Parkplatz steht voll mit LKWs, aus denen technische Geräte aus- und eingeladen werden, Leute sind ständig unterwegs, und zur Orientierung gibt es überall Hinweisschilder. Den Hauptdarstellern steht ein Wohnmobil zur Verfügung.

Zunächst muss ich mich bei einem der Crewmitglieder mit Funkgerät anmelden. Ich bin nicht der einzige Pressevertreter vor Ort, auch ein Fernseh-Team ist anwesend. Meine Ansprechpartnerin Chantal Russo ist beschäftigt, deshalb werde ich zu einer Halle gebracht, die sowohl als improvisierte Presse-Anlaufstelle dient als auch als Wartebereich für die heute benötigten 14 Komparsen, die Bewohner des Studentenheims darstellen. Ich erhalte eine Pressemappe, damit ich mich über den Film informieren kann. Nach einer Anfrage erhalte ich das wichtigste Dokument, die Dispo für den Tag: ein DIN A4-großes, beidseitig beschriftetes Blatt Papier, auf dem in konzentrierter Form alle Daten erfasst sind, die in irgendeiner Form für den jeweiligen Tag wichtig sind. Die Person, die diesen Plan erstellt, ist nicht nur ein Meister der Planung und denkt an jede noch so kleine Einzelheit, sondern ihr Plan muss sich auch verwirklichen lassen, sonst steckt die Produktion schnell in großen Schwierigkeiten.

Die Dispo berücksichtigt unter anderem, wo sich das nächste Krankenhaus für einen Notfall befindet, Wetterangaben, Antrittszeiten und Drehbeginn sowie die Infrastruktur am Drehort: Maske, Catering, Strom, Toiletten, Parken, Essenszeiten. Es steht darin, was gefilmt wird: Szenen, kurze Beschreibung, beteiligte Personen, Drehbuchseiten, Tag- bzw. Nachtdreh und Örtlichkeiten nebst einem Tageszeitplan für die Schauspieler und Statisten und einer kurzen Vorschau auf den nächsten Drehtag. Obendrein enthält die Dispo spezielle Einzelinformationen zum Drehbuch, Angaben zum benötigten Material am Drehtag und den Fahrdienst sowie den Tageszeitplan für die Produktionscrew: Antrittszeiten bzw. Erreichbarkeit und Bereitschaftsdienst.

Beim Lesen überbrücke ich die Wartezeit, bis die Vorbereitungen zur nächsten Szene abgeschlossen sind. Überhaupt besteht die meiste Zeit bei Dreharbeiten aus Warten. Es kann eine ganze Weile dauern, bis das Setting bereit ist. Zusammen mit den Komparsen betrete ich den Keller des Gebäudes, der sich als wahres Labyrinth entpuppt. Der so genannte Waschraum, wirkt auf den ersten Blick absolut echt, aber wie ich erfahre, ist er doch eine Kulisse, für die ein echtes Produktionsdesign entwickelt und gebaut wurde. Gedreht wird Szene 38a, in der Kommissar Urban (Andre Hennicke) die Leiche eines der Charaktere untersucht, der hier unter mysteriösen Umständen gestorben ist. Vor dem Raum hat sich in einem langen Gang die Gruppe der Komparsen-Studenten positioniert, die zwar bei der Szene nicht im Bild ist, aber trotzdem die Geräuschkulisse einer aufgebrachten Studentenschaft umsetzt, die hinter der Polizeiabsperrung des Gangs wissen will, was hier vorgefallen ist. Regisseur Rainer Matsutani ist zwar nach mehreren Takes zufrieden, lässt die Szene aber noch einige Male filmen, damit er später beim Schnitt mehr Auswahl hat. Richtig voll wird es bei der nächsten Szene. Hier sieht man, wie die aufgebrachten Studenten hinter der Absperrung zuschauen müssen, wie Polizisten und Gerichtsmediziner im Waschraum ein- und ausgehen. Dies ist auch der Auftritt der Hauptdarsteller Niko (Florian Jahr) und Carmen (Inez Björg David): Sie versuchen, Sanne (Marleen Lohse) zu beruhigen - die glaubt offensichtlich, dass Katrin (Jennifer Ulrich), die gerade ein paar Meter weiter im Gang von Kommissar Urban befragt wird, den Mord begangen hat. Deshalb beschimpft Sanne Katrin wüst. Außer den Hauptdarstellern und den Komparsen füllen noch ein Wagen mit Kamerakran und die lange Mikrofonstange den Platz aus, den die zehn Mann starke Crew und der Regisseur frei lassen. Während der Vorbereitungen fällt dem Tonmeister ein leises, aber störendes Hintergrundgeräusch auf, dessen Beseitigung einige Minuten dauert (es war nicht der im Film auftauchende Geist). Dann wünscht Regisseur Rainer Matsutani eine Modifikation der Gangbeleuchtung. Auf den ersten Blick mögen sich diese Kleinigkeiten wie Erbsenzählerei anhören. Aber für den Zuschauer ist es selbstverständlich, dass Bild und Ton immer perfekt sind. Wenn sich ein noch so kleiner Fehler einschleicht, wird dieser sofort bemerkt, und die gesamte Szene ist ruiniert. Einigen Komparsen sieht man an, dass sie diese Wartezeiten nicht gewöhnt sind, doch das Filmgeschäft besteht in erster Linie aus harter Arbeit. Und eben Warten. Die Szene wird etliche Male aus zwei Perspektiven gedreht, dabei achtet der Regisseur darauf, dass auch die Personen, die sich außerhalb der Kamera befinden, »in character«, also in Rolle bleiben, um für die Leuten vor der Kamera die Szene realistischer zu gestalten.

Anschließend kann ich mit Produzent Boris Schönfelder ein Interview führen (siehe rechts). Das waren meine Stunden bei den Dreharbeiten zu *Zimmer 205*: keine spektakuläre Action, aber aufschlussreiche Einblicke in die tägliche Arbeit einer Filmproduktion. Ich danke Chantal Russo von Limelight PR und Boris Schönfelder für die freundliche Unterstützung.

*Robert Vogel*

Fotos: Kinowelt, Robert Vogel

# DEUTSCHE PHANTASTIK

## INTERVIEW MIT BORIS SCHÖNFELDER

Der Horror-Film *Zimmer 205* aus Deutschland über ein Spuk-Zimmer in einem Studentenwohnheim soll Januar 2012 von Kinowelt in die Kinos gebracht werden. Produzent Boris Schönfelder beantwortete freundlicherweise unserem Mitarbeiter Robert Vogel ein paar Fragen:

■ *Zimmer 205* ist Ihr erster fantastischer Film. Dieses Genre wird in Deutschland selten bedient. Wie schwer war es, die nötigen Geldmittel zu bekommen?

*Grundsätzlich ist es nie einfach, Gelder für einen Film zusammenzutragen. Ich hatte in einer Hinsicht Glück, dass man sich in der Redaktion unseres Sendepartners Pro7 überlegt hatte, verstärkt auf das Genre Mystery zu setzen, um sich von anderen Sendern abzugrenzen. Zum einen wurden die Filme direkt für Pro7 produziert, zum anderen ist man auch bei Kinofilmen Beteiligungen eingegangen. Insofern fiel es mir nicht zu schwer, den Stoff an Pro7 zu verkaufen. Die Qualität des Drehbuchs von Eckhard Vollmar hat den Sender überzeugt. TV-Senderpartner spielen mittlerweile eine sehr wichtige Rolle bei der Entstehungsgeschichte eines Films.*

■ Wie viele Drehtage sind für *Zimmer 205* angesetzt?

*Wir drehen in 35 mm Cinemascope, also im schönsten Kinoformat. Geplant sind 36 Drehtage in Berlin und Erfurt. Schauplatz der Handlung ist eine nicht näher genannte deutsche Kleinstadt mit Universität. Sie könnte überall in Deutschland sein. Das ist wichtig für die Story, denn es geht um ein Studentenwohnheim, und dessen Bewohner haben nur dieses universitäre Umfeld. Wenn man in München, Berlin oder Köln studiert, gibt es ganz andere Möglichkeiten, sich zu verankern, aber in einer Kleinstadt eben nicht.*

■ Sie haben schon einige Filme gedreht. Ist dieses Projekt nun etwas ganz Neues für Sie?

*Es ist jedes Mal etwas Neues. Bei mir ganz speziell, weil ich offenbar eine Neigung habe, alte Genres wieder auszugraben: wie z.B. den Bergfilm (Nordwand, 2008) oder den Serienmörder-Film Antikörper (2005), den es zu der Zeit, als ich ihn gemacht habe, in Deutschland eigentlich nicht gab. Und jetzt Zimmer 205. Mein Regisseur Rainer Matsutani kennt sich in diesem Genre hervorragend aus und sagte dass es in den letzten dreißig Jahren keinen Film dieser Art in Deutschland gab, der mit mehr als 50.000 Euro Budget gedreht wurde.*

■ Wie deutlich ist in *Zimmer 205* der Horror zu sehen?

*Vorbild ist für uns der japanische Horrorfilm, von dessen jüngeren Filmen es rasch aufwendige Remakes gab. The Ring ist natürlich eine absolute Ikone, aber auch The Grudge hat Momente, die ich gut finde. Daran haben wir uns orientiert, und so spielt sich der Horror mehr im Kopf ab. Wir haben die Sequenzen, in denen die Personen in Gefahr geraten, extrem gedehnt. Und den Moment, wo der Horror zuschlägt, wo man also etwas sehen könnte, haben wir möglichst kurz gehalten. Es geht nicht darum, z.B. detailliert zu zeigen, wie ein Finger amputiert wird wie bei den Saw-Filmen. Das hat uns nicht interessiert. Wir vertrauen darauf, dass sich der Zuschauer das Grauen selbst in der Fantasie gestaltet, aber auch das kann man natürlich manipulieren.*

■ In welcher Größenordnung bewegt sich das Budget? Sind Sie zufrieden?

*Ich habe es bisher immer erlebt, dass am Schluss das Geld knapp ist. Da macht es keinen Unterschied, ob man einen Film für eine Million oder sieben bis acht Millionen Euro dreht, das ist zumindest die Größenordnung, mit der ich gearbeitet habe. Es ist erstaunlich, dass man für einen Genre-Film mehr als drei Millionen Euro einsammeln konnte. Wichtig ist, dass man möglichst viele Szenen in hoher Auflösung hat, aus denen man den Film zusammenschneiden kann. Das ist zeitaufwendig und kostenintensiv, d.h., etwas mehr Geld wäre mir sehr recht gewesen.*

■ Wie wichtig sind in einem solchen Film die Effekte?

*Natürlich kommt bei einem Psycho-Horrorfilm, in dem es um einen Geist geht, irgendwann die Frage auf, wie man das umsetzt: Wie soll er aussehen, wie lange soll er im Bild sein, und wie soll er sich bewegen? Ich bin für eine collagenhafte Anordnung herkömmlicher digitaler Effekte, wobei das ganz normale Compositing-Geschichten sind und nicht 3D. Wir machen das so richtig alte Schule mit einer Prise digital.*

■ Gab es für *Zimmer 205* ein richtiges Produktionsdesign?

*Wir haben uns schon lange vor Beginn der Dreharbeiten Gedanken darüber gemacht, wie manche Szenen genau aussehen sollten, und dazu entsprechende Sets gebaut. So z.B. ein Raum im Keller dieses Gebäudes. Auch der Waschmaschinenraum wurde extra gebaut. Die Architektur dieses Komplexes hat einiges beigetragen, aber die Sets haben wir gebaut. Die Küche des Studentenwohnheims befindet sich ebenfalls hier. Wir wollten keine langen Wege haben, da haben wir uns einen passend großen Raum gesucht und ihn umgebaut. Wir drehen zwar hier in Erfurt, haben uns aber ein eigenes Studio gebaut.*

■ Wie kommt man eigentlich auf so einen Drehort?

*Natürlich hätten wir alles auch in Berlin drehen können, aber wir haben zur Finanzierung des Films verschiedene Förderungen beantragt. Dann hat die*

*Mitteldeutsche Medienförderung uns das Vertrauen geschenkt und Geldmittel bereitgestellt. Da besteht dann aber auch die Verpflichtung unsererseits, in einem der dazugehörenden Bundesländer zu drehen. Das war Thüringen, und Erfurt erschien uns am besten geeignet. Unser Location-Scout hat uns überzeugt, dass dies hier sich sehr gut eignet.*

■ Was war die bisher schwierigste Szene?

*Es geht im Film um eine Gruppe von Studenten, die ein Geheimnis teilen. Unsere Heldin Katrin - gespielt von Jennifer Ulrich - hat zu einem der Studenten ein besonderes Vertrauensverhältnis, aber durch Zufall muss sie erfahren, dass er etwas mit dieser Sache zu tun hat. Enttäuscht läuft sie weg, wird aber von ihm über einen langen Weg auf der Straße verfolgt. Das Ganze endet in einer Party in einem Haus, das bald abgerissen werden soll. Er geht durch die tanzenden Leute hindurch bis auf ein Gerüst an der Außenseite des Hauses, wo ihm der Geist erscheint und ihn so erschreckt, dass er vom Gerüst fällt. Es war sehr schwer und kompliziert, das alles in den Griff zu bekommen, da es zu allem Überfluss beim Drehen auch noch stark geschneit hat. Eigentlich hätte man anschlusstechnisch zwei Tage stabiles Wetter benötigt. Es fand alles draußen statt, es war richtig kalt, und es galt, einen Stunt - seinen Sturz vom Haus - aus verschiedenen Perspektiven zu drehen. Das war eine echte Herausforderung und wir waren alle froh, als wir alles im Kasten hatten.*

■ Dann viel Erfolg.

Das Interview führte

*Robert Vogel*

BEHERRSCHT DER MENSCH DIE NATUR?

# GELIEBTES GESCHÖPF

IM KINO: SPLICE - SF-HORROR VON VINCENZO NATALI

Filmstart ist am 3. Juni 2010

Ein Mann legt eine Schallplatte auf. Jazzmusik erklingt. Verzückt beginnt er, sich zur Musik zu bewegen. Eine junge, glatzköpfige Frau beobachtet das zunächst verwirrt und fasziniert. Bis er ihre Hand ergreift und sie mit einbezieht. Nach wenigen Schritten wird aus ihrer Verblüffung pure Freude. Begeistert lässt sie sich durch die sonnendurchflutete Scheune führen. Sie tanzen ausgelassen, als wären sie ineinander verliebt.

Die Szene könnte aus einer typischen Hollywood-Romanze stammen. Aber sie gehört zu den hintersinnigsten Momenten des neuen Films von *Cube*-Regisseur Vincenzo Natali. Denn die kahle Schönheit ist keine normale Frau.

Fotos: Senator

Ihre Gesichtshälften sind symmetrisch, ihre Beine gleichen tierischen Hinterläufen, und unter ihrem Kleid ragt ein gut eineinhalb Meter langer Schwanz hervor. Sie ist kein Mensch. Sie ist eine genetische Züchtung. Erschaffen von Clive, dem Tänzer, und dessen Freundin Elsa. Das Forscherpaar hat für ein Pharmaunternehmen bereits zwei Tier-Hybride zur Herstellung von Medikamenten erschaffen. Doch weil der Konzern aus finanziellen wie moralischen Gründen damit drohte, ihr Labor zu schließen, haben sich die beiden auf ein gefährliches Experiment eingelassen: Sie haben heimlich, ohne Wissen der Geldgeber und Kollegen, eine Kreuzung aus Mensch und Tier gezüchtet: Das Wesen Dren erblickte das Licht der Welt. Ein Mischwesen, das sich von einem drolligen Zwischending aus Kaulquappe und nacktem Kaninchen in eine haarlose, menschenähnliche und eigentümlich attraktive junge Dame verwandelt.

## Frankenstein?

Die Story klingt nach einer modernen Version von *Frankenstein*. Aber Natali gelingt es, der Geschichte vom Monsterschöpfer seinen eigenen Stempel aufzudrücken und dem Thema ein paar neue, verstörend unterhaltsame Facetten abzugewinnen. Zum einen huldigt der Regisseur mit Stil, Charme und Geschick Vorbildern wie James Whale und David Cronenberg. Zum anderen erzählt er einen ebenso spannenden wie hochklassigen Science-Fiction-Horror über die Fragwürdigkeit der Genforschung. Vor allem aber interessiert er sich vornehmlich für die Entwicklung seiner Figuren. Aus einer bizarren Dreiecksbeziehung schöpft der Film seine Antriebskraft. Sie macht ihn zu Natalis bisher besten Film.

## Kontrollverlust

So betrachtet Clive das Geschöpf zunächst als großen Fehler, den er am liebsten direkt nach der Geburt wieder vergasen will. Davon kann ihn Elsa abbringen: Trotz ihrer schwierigen Kindheit, wegen der sie eigentlich keine Kinder haben möchte, erwachen Mutterinstinkte in ihr. Dren scheint eine Chance zu sein, diese auszuleben. Unverbindlich, quasi auf Probe und unter der falschen Annahme, dass sie die Situation jederzeit kontrollieren kann. Aber übermenschliche Fähigkeiten lassen sich ebenso wenig kontrollieren wie Gefühle. Demnach ändern sich die Einstellungen der zwei Wissenschaftler so rasant wie ihr Mischling sein Aussehen. Was von den beiden erst als Haustier, dann als Kind großgezogen wird, ist für die eine schon bald eine Konkurrentin, für den anderen eine Versuchung. Und auch Dren emanzipiert sich mit zunehmender Reife immer stärker von ihren Schöpfern.

Daraus folgt nicht nur der Tanz in der Scheune, in der Dren schließlich versteckt werden muss. Es führt auch zu weiteren smarten, schwarzhumorigen oder wirklich unangenehm anzusehenden Szenen, die *Splice* zu einem ganz besonderen Monsterfilm machen. Dass dieser dann in ein eher konventionelles B-Horrorfilm-Finale mündet, ist verzeihlich. Dafür sorgen unter anderem der popkulturelle Humor und die tricktechnische Finesse, mit der Natali seinen Film garniert. Neben ein paar schleimig-blutigen Effekten, die den Genrefan befriedigen, ist vor allem Dren schlichtweg sensationell. Ihr Äußeres ist faszinierend und befremdlich. Immer wieder glaubt man, einen Menschen vor sich zu sehen. Die einsam und unschuldig wirkende Dren entpuppt sich aber als ungeheuerlich. Eine grandiose CGI-Arbeit, die aber nur halb so viel wert wäre, wenn sie von Darstellerin Delphine Chanéac nicht mit solch beeindruckender Mimik und Gestik getragen würde. Chanéacs Können sowie die verschrobenarroganten Glanzleistungen von Adrien Brody und Sarah Polley als Forscherpärchen verleihen dem feinsinnigen High-Tech-Horrordrama den letzten Glanz. Schön, dass es solche Ausnahme-Phantasten wie Natali gibt.

*Daniel Schröckert*

»ZOMBIES WÄREN KEINE GUTEN BANKER«

# SURVIVAL OF THE DEAD

## INTERVIEW MIT GEORGE ROMERO

Er ist der Ur-Vater der Zombies. 1968 schockierte George Romero die Welt mit *Nacht der lebenden Toten*. Zehn Jahre später folgte *Zombie - Dawn of the Dead*, fast ebenso lange dauerte es, bis *Zombie 2* in die Kinos kam. Nach zwanzig Jahren Gruselpause feierte der Kultfilmer mit *Land of the Dead* und Dennis Hopper ein Comeback. Sein jüngster Zombie-Streich *Survival of the Dead* (Kinostart: 6. Mai) war sogar auf dem Festival von Venedig zu sehen. Mit dem siebzigjährigen Regisseur unterhielt sich unser Mitarbeiter Dieter Oßwald:

■ Mr. Romero, anders als in jüngeren Zombie-Varianten wie *Dawn of the Dead* oder *28 Days later* sind Ihre Untoten noch immer auffallend langsam.

*Meine Zombies sind ja auch schon tot - ganz im Unterschied zu* 28 Days later. *Und von* Dawn of the Dead, *dem Remake meines Zombie-Films, halte ich nicht besonders viel* (lacht).

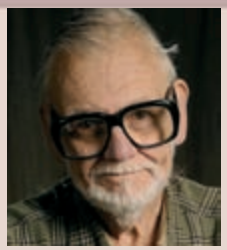
■ Mit welchen Anweisungen mutiert ein Darsteller am besten zum Zombie?

*Am besten gibt man gar keine Anweisungen. Wenn ich als Regisseur nur ein einziges Mal eine Geste vorgebe, werden alle diese Geste ständig nachmachen. Mir ist es lieber, wenn jeder seine eigenen Ideen umsetzt. Das macht mehr Spaß. Die Leute sind einfallsreich, wenn es um das Verhalten eines Zombies geht. Auch wenn einige übertreiben, sind die Ergebnisse überraschend.*

■ Manche Zombies benötigen mittlerweile keinen Romero mehr ...

(Lacht) *in etlichen Städten gibt es schon Zombie-Paraden von Fans. In Toronto sind über 3.000 Leute als Zombies verkleidet durch die Straßen marschiert. Ich finde dieses Phänomen unglaublich und habe gar keine richtige Erklärung dafür. Es ist ein bisschen wie Halloween, wo Leute sich gerne verkleiden und Unfug machen.*

■ Haben Sie sich an Halloween schon einmal als Zombie verkleidet?



*Nein, ich habe mich noch nie verkleidet. Zum einen bin ich nicht der Typ dafür, zum anderen habe ich gerade an Halloween häufig Auftritte.*

■ Sie wurden streng katholisch erzogen, hat das etwas mit Ihren Zombies zu tun?

*Ich glaube nicht. Bei meiner Erziehung haben Comics eine viel größere Rolle gespielt als die Religion, die ich nie richtig ernst genommen habe. Ich mochte das Horror-Genre schon immer, weil es so wunderbare Möglichkeiten bietet. Leider hat das Genre längst nicht die Anerkennung, die es verdient.*

■ Immerhin waren Sie mit *Survival of the Dead* auf dem Festival von Venedig.

*Auch da haben etliche Leute die Nase gerümpft und gemeint, dass ein Romero einfach nicht nach Venedig passt* (lacht). *Aber für mich war diese Einladung eine große Ehre, und ich fand es dort sehr angenehm.*

■ Es gibt wissenschaftliche Arbeiten über Ihre Untoten und Interpretationen über deren Bedeutung - wie wichtig sollte man die Zombies nehmen?

*Ich finde es für jeden Film wichtig, dass ein Regisseur seine Meinung ausdrückt - ein bisschen Gesellschaftskritik schadet nicht. Meine Filme sind aber schon überinterpretiert worden. Manche Analysen klingen so ernsthaft, da hat wohl jemand vergessen, dass Kino Spaß machen soll. Unterhaltung und Satire schließen sich nicht aus.*

*Für mich waren Zombies immer eine Metapher. In den späten Sechzigern hofften alle, dass sich die Welt zum Guten verändert - da haben sich viele getäuscht. Für mich sind Zombies eine Art Revolution, eine Macht von außen. Meine Geschichten handeln von Figuren, die gar nicht wahrnehmen, wie sehr sich ihre Umwelt verändert. Erst die Zombies zwingen sie aus dieser Trägheit. Mir waren meine Zombies immer sympathisch. Schon deshalb, weil sie nie lügen.*

■ Bekommen Sie bisweilen selbst eine Gänsehaut im Kino?

*Als Kind hatte ich durchaus Angst im Kino, vor allem an* Das Ding aus einer anderen Welt *von Christian Nyby erinnere ich mich noch gut. Auch die berühmten Monsterfilme von* Frankenstein *bis* Dracula *haben mich als Teenager ziemlich erschreckt.*

■ Was halten Sie von der Theorie, dass Horrorfilme die besten Filme für ein Date sind?

*Als Katholik hatte ich damals nicht viel damit zu tun* (lacht). *Außerdem gab es in der Bronx, wo ich aufwuchs, überhaupt keine Gelegenheiten, Autokinos waren Fehlanzeige. Meine frühen Kinoerfahrungen waren Filmpaläste mit reservierten Plätzen und Zuschauern, die sich für diesen besonderen Anlass feierlich gekleidet hatten. Dieses Event-Erlebnis gibt es heute nicht mehr.*

■ Dies ist Ihr sechster Zombie-Streich - hätten Sie Angst vor einer romantischen Komödie?

*Ich hätte überhaupt keine Angst vor einer Komödie und würde das auf alle Fälle gerne ausprobieren. Allerdings dürfte das wohl an der Finanzierung scheitern - kein Mensch würde mir Geld für eine Komödie geben.*

■ Sie verbinden den Horrorfilm mit dem Western - wie wäre es mal mit Zombies in der Wallstreet?

*Über einen Zombiefilm und die Wirtschaftskrise habe ich mich neulich erst unterhalten. Aber dazu müssten sich die Zombies viel weiter entwickeln. Sie müssten Buchhalter und Banker werden - und ich glaube, Zombies wären keine guten Banker.*

■ Was halten Sie von Zombies in 3D?

*Das würde mir gut gefallen. Mein Ex-Partner Richard Rubinstein arbeitet gerade an einer 3D-Version von* Dawn of the Dead. *Mit der heutigen Technologie kann man alte Filme ja gut in 3D-Versionen verwandeln.*

■ Sind die Zombies Ihre Altersversorgung?

*Überhaupt nicht. Die Rechte gehören anderen Leuten, ich verdiene bei Wiederaufführungen nichts. Bei* Nacht der lebenden Toten *haben wir zudem einen dummen Fehler beim Copyright gemacht. Unser Titel hieß ursprünglich* Night of the Flesh-Eaters, *an diesem Schriftzug hatten wir das (c)-Zeichen angebracht. Später wurde daraus* Night of the Living Dead - *und da fehlt dieses (c)-Logo am Titel.*

■ Sind Sie zufrieden mit Ihrer Karriere als Horror-Hohepriester?

*Abgesehen von einigen Stephen King-Vorlagen konnte ich fast immer meine eigenen Stoffe umsetzen. Für mich ist das fantastisch. Ich bin kein Hollywood-Typ, ich lebe bescheiden und mache lieber meine Filme für 2 Dollar, als mit astronomischen Budgets zu drehen.*

■ Bescheren Ihnen die Zombies bisweilen Albträume?

*Nein, Albträume mit Zombies hatte ich noch nie - dazu kenne ich die Typen einfach zu gut.*

■ Wovor haben Sie Angst?

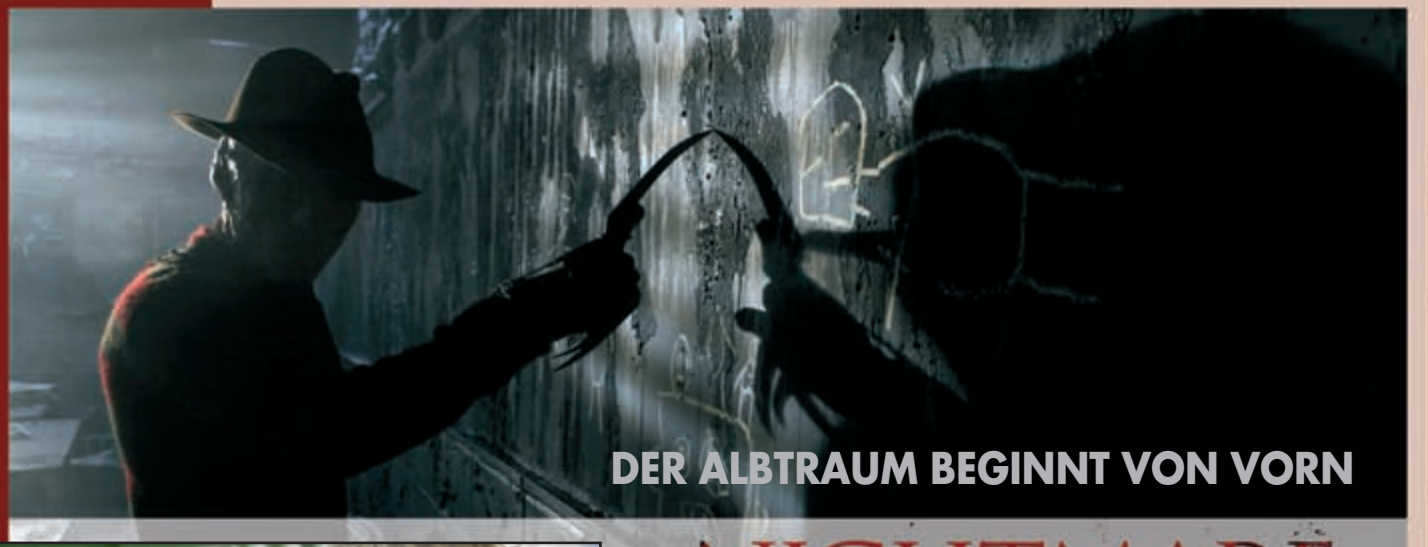
*Vor der Atombombe. Davor hatte ich schon immer Angst.*

■ Herzlichen Dank.

Das Interview führte

*Dieter Oßwald*

Fotos: Splendid



# DER ALBTRAUM BEGINNT VON VORN

A Nightmare on Elm Street läuft am 20. Mai in den deutschen Kinos an

Die früheren Bewohner der Elm Street glaubten, dass Freddy Krueger ihre Kinder missbraucht hätte. Also trieben sie ihn in eine abbruchreife Fabrik, zündeten sie an und verbrannten ihn bei lebendigem Leibe. Sie dachten, damit wäre die Sache erledigt. Die Kinder, die seinerzeit angeblich von Freddy Krueger missbraucht worden waren, sind inzwischen Teenager. Freddy Krueger aber ist der schwarze Mann geworden, mit dem man unartige Kinder erschreckt.

Jetzt aber werden diese Teenager von Albträumen geplagt: Sie träumen von einer grauenerregenden Gestalt mit Hut, gestreiftem Sweater und einem mit Klingen bestückten Handschuh, die von schrecklichen Verbrennungen entstellt ist. Diese Gestalt sucht die Teenager in ihren Träumen heim. Sie macht ihnen Angst, und die Angst der jungen Menschen macht den unheimlichen Gast stärker. Die schrecklichen Klingen am Handschuh hinterlassen sogar nach dem Aufwachen echte Wunden. Die Gruppe um Nancy Thompson erkennt bald, dass es nur eine Hoffnung auf ein Überleben gibt: Sie dürfen nicht einschlafen. Aber wie lange kann man wach bleiben?

## Original

Der erste Film *Nightmare - Mörderische Träume* erblickte 1984 das Licht der Kinoprojektoren (und das sogar in Deutschland - die Weltpremiere fand auf den Internationalen Hofer Filmtagen statt.) Unter der Regie von Wes Craven spielte Robert Englund den als Traumteufel zurückkehrenden Serienkiller, der sich an den Familien derer rächte, die ihn einst umgebracht hatten. Heather Langenkamp spielte das junge Mädchen Nancy Thompson, das den Kampf gegen das Ungeheuer aufnimmt. Für Englund war es der Durchbruch zu einer Karriere in B-Horrorstreifen. Für Wes Craven war es der finanziell erfolgreichste Film seiner Karriere, dem bis 2003 insgesamt sieben Fortsetzungen, diverse Comic-Serien, mehrere Romane und eine Fernsehserie folgten. Filmmonster Freddy Krueger entwickelte sich zu einem festen Bestandteil der modernen Popkultur.

## Remake

Das von Michael Bay produzierte Remake hält sich eng an das Original. Die bedeutendsten Veränderungen nahm man an Freddy Krueger selbst vor. Die wichtigen Details - Hut, Pullover, Klingenhandschuh - blieben erhalten, jedoch wurden das Aussehen und der Hintergrund der Figur überarbeitet. Freddys Gesicht ist jetzt eine viel realistischere Nachbildung eines entstellten Brandopfers. Und: Freddy ist womöglich kein serienmordender Kinderschänder mehr. Das Remake lässt dies ein wenig im Dunkeln: War er der Mörder, oder war er nur der Sündenbock? Kann er selbst nach dem Tod das Morden nicht lassen, oder nimmt er Rache an denen, die einen Unschuldigen ermordet haben? Das Remake präsentiert einen sympathischeren Freddy, für den man Mitgefühl empfinden kann.

Hinter der Maske steckt dieses Mal Jackie Earle Haley. Haley ist bereits mit *A Nightmare on Elm Street* verbunden:

Fotos: Warner Bros.

# ALBTRÄUME IN DER ULMENSTRASSE

## DIE NIGHTMARE-FILME

Insgesamt entstanden zwischen 1984 und 2003 acht *Nightmare on Elm Street*-Filme. In den ersten Filmen dieser Reihe war Freddy Krueger ein brutales, grausames Monster, das seine Opfer in ihren Träumen tötete. Nach einer Weile wurden die Filme durch ein humorvolles Element ergänzt: Freddy wurde zu einem zynischen und sarkastischen Unhold, der seine Opfer nicht nur mit Albträumen und seinem Klingenhandschuh quälte, sondern zusätzlich noch mit schlechten Kalauern. Hier die Filme im Überblick:

**1984: Nightmare - Mörderische Träume** (A Nightmare on Elm Street)
Alle in der Elm Street lebenden Teenager haben mörderische Albträume von einem durch Brandnarben entstellten Mann. Nancy, die Tochter des Sheriffs, bringt nach einem dieser Albträume einen Hut mit in die wirkliche Welt. So erfahren sie, dass sie vom Geist Freddy Kruegers heimgesucht werden,

der vor zehn Jahren mindestens 20 Kinder ermordet hat. Nancy und ihre Freunde entwickeln den Plan, Krueger aus der Traumwelt in die Wirklichkeit zu ziehen, wo er verwundbar ist. Der Plan scheitert zwar, Nancy entdeckt jedoch, dass man Kruegers Macht brechen kann, wenn man sich nicht vor ihm fürchtet.

**1985: Nightmare 2 - Die Rache** (Freddy's Revenge)
Fünf Jahre nach den Ereignissen aus *Mörderische Träume* zieht die Familie Walsh in die Elm Street. Der Geist Freddys ergreift immer mehr Besitz vom jungen Jesse, bis die Liebe von Jesses Freundin Lisa diesem die Kraft gibt, Freddy zu besiegen.

**1987: Nightmare 3: Freddy Krueger lebt!** (Dream Warriors)
Sechs Jahre nach den Ereignissen des ersten Films kehrt Nancy Thompson in die Elm Street zurück, um mit schwer erziehbaren, selbstmordgefährdeten Jugendlichen zu arbeiten. Diese Kinder sind für Freddy ein gefundenes Fressen. Mit Hilfe der übersinnlichen Kräfte Kristins, eines der Kinder, schafft Nancy ein Traumkollektiv, das Freddy gemeinsam bekämpft. Gleichzeitig versucht ihr Kollege Dr. Gordon, Freddys Leiche zu finden, um diese in geweihter Erde zu begraben, was Freddys Macht brechen kann. Der Plan gelingt, aber Freddy kann Nancy töten.

**1988: Nightmare 4** (Dream Master)
Der vierte Teil vollendet die Drift der *Nightmare*-Serie in Richtung Horrorkomödie. Freddy steigt aus seinem Grab und manipuliert Kristin (aus *Nightmare 3*) dahin gehend, dass sie mit ihren Kräften andere Jugendliche in die Traumwelt zieht, wo Freddy diese quält und tötet.

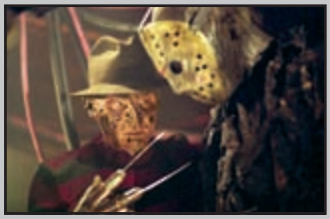
**1989: Nightmare 5 - Das Trauma** (The Dream Child)
Freddy versucht, durch die Träume eines ungeborenen Kindes zurückzukehren. Alice, die schwangere Mutter, begibt sich in die Traumwelt. Dort muss sie nicht nur gegen Freddy antreten, sondern auch gegen ein älteres Abbild ihres ungeborenen Sohnes, der von Freddy manipuliert wird.

**1991: Nightmare 6 - Freddys Finale** (Final Nightmare)
Zehn Jahre nach der Handlung des ersten Films hat Freddy Krueger alle Kinder in der Kleinstadt Springwood er-

mordet. Nur ein einziger Junge hat überlebt, weil er sein Gedächtnis verloren hat und sich nicht an Freddy erinnert. Dieser Junge kehrt mit drei weiteren Jugendlichen zurück, was Freddy nicht nur zu neuen Morden inspiriert, sondern ihm auch die Kraft gibt, Springwood zu verlassen. In einem Heim für Straßenkinder kommt es zum Showdown, in dem die Traumdämonen, von denen Freddy seine Kräfte bezogen hat, ausgetrieben werden. Parallel dazu erzählt dieser Film die Geschichte von Freddys Zeit als noch lebender Serienkiller.

**1994: Freddys New Nightmare** (Wes Cravens New Nightmare)
Freddy Krueger versucht, aus der Welt der Horrorfilme in die wirkliche Welt überzuwechseln. Dazu terrorisiert er die Schauspieler Robert Englund, John Saxon und Heather Langenkamp (die sich alle selbst spielen). Heather und ihr Sohn Freddy stellen sich ihm in der Traumwelt und bannen diese Gefahr. Mit *New Nightmare* führte Wes Craven seine Erfindung wieder von der Horror-Komödie in den Horror zurück und legte den Grundstein für eine mögliche Revitalisierung der Serie. Stattdessen war dieser Film jedoch der letzte der Serie. Der folgende Streifen stellt eher einen Nachschlag dar:

**2003: Freddy vs. Jason**
Das Duell der Monster: Freddy Krueger gegen Jason Voorhees (aus der Horror-Reihe *Freitag der 13.*) Freddy schmort in der Hölle und will mit Hilfe des untoten Serienkillers Jason dafür sorgen, dass die Kinder der Elm Street ihn wieder fürchten, damit er wieder morden kann. Als Jason aber Freddy ein Opfer vor der



Nase wegschnappt, beginnt der Kampf Ungeheuer gegen Ungeheuer. Der natürlich zwangsläufig mit einem Unentschieden endet.

Beim allerersten Film hatte er sich für den Part von Glen beworben. Sein Freund Johnny Depp hatte ihn begleitet, um moralische Unterstützung zu leisten: Prompt wurde Depp von den Produzenten als Glen engagiert und gab im ersten *Nightmare*-Film sein Debut.

## Vorab

Das *Nightmare on Elm Street*-Remake polarisiert schon lange vor der Premiere: *Nightmare*-Erfinder Wes Craven erzählt in einem Interview, dass er mit den Produzenten des Remakes keinen Kontakt habe und sich verletzt fühle. Während die Produzenten behaupten, dass Robert Englund die Rolle abgelehnt habe, sagt dieser, dass man ihn überhaupt nicht gefragt habe. Diverse Statements von am Film beteiligten Personen scheinen Englunds Version zu bestätigen: Man habe einen kompletten Neuanfang mit einem neuen Freddy gewollt. Das bringt alte Freddy Krueger-Fans natürlich auf die Palme.

Mit der Unschuldsvermutung gegenüber den Verbrechen des neuen Fred Krueger haben nicht nur alte Fans ein Problem. Erschwerend kommt hinzu, dass das Original weithin als hervorragender Film gilt. Wenn der Film nicht verbesserungsfähig ist, fragt man sich, was ein Remake überhaupt soll. Vor allem, da diverse Szenen eins zu eins vom Original kopiert worden sind.

Für ein Remake spricht aber, dass die Serie sich über die Jahre weit von ihren Ursprüngen entfernt hat. Aus dem Horror wurde im Verlauf von acht Filmen eine Komödie. Das ursprüngliche Konzept wurde immer mehr verwässert. Der Reboot kann die Serie insgesamt neu beleben - er ist frisches Blut für das berühmteste Verbrennungsopfer aller Zeiten.

*Jens Altmann*

## WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN MANN?

# KINDERSCHRECK

VOR WEM KINDER ANGST HABEN - UND WARUM

**Warte, warte nur ein Weilchen,**
**bald kommt Haarmann auch zu dir,**
**mit dem kleinen Hackebeilchen**
**macht er Schabefleisch aus dir**

Eigentlich ist er ganz harmlos: Kinder rufen ihn beim Fangenspiel und fragen am Ende eines Abzählverses, wer Angst vorm Schwarzen Mann hat. Erwachsene sagen, dass der Schwarze Mann ein Kind holen kommt, wenn es unartig ist. Und unterm Bett oder der Kellertreppe können angeblich Monster sitzen. Dass sich hinter diesen vermeintlich harmlosen Kinderreimen und Kinderschrecken Abgründe nächtlichen Terrors und seelischer Qualen verbergen können, ist vielen Erwachsenen gar nicht klar:

## Licht aus!

Als sein Vater abends das Zimmer verlassen will, fleht Bill Wattersons Comic-Lausbub Calvin ihn an, das Licht anzulassen - wegen der Monster unter Calvins Bett, vor denen Calvin trotz seines Stofftigers Hobbes große Angst hat. Sein Vater beschwichtigt Calvin, dass keine Monster unter seinem Bett seien, macht das Licht aus und schließt die Tür. Calvin ruft im Dunkeln unter sein Bett: »Heute Nacht irgendwelche Monster unter meinem Bett?« Er erhält keine Antwort, und das macht ihn misstrauisch. Er und Hobbes erzählen einander betont laut, wie vollgefressen und trotzdem zart und lecker Calvin heute doch sei. Als daraufhin eine Pfütze Sabber unter dem Bett hervorquillt, verknoten Calvin und Hobbes ihre Bettsachen zu einem Strick, um aus dem Zimmer zu fliehen.

Bill Watterson thematisiert in diesem Strip viele Dinge: die kindliche Angst vor dem nicht Sichtbaren und Unbekannten, die Kinder in der Dunkelheit abends im Bett oft ausstehen, während ihre Eltern diese Ängste auf die leichte Schulter nehmen. Und wozu die Angst die Kinder treiben kann: zur Flucht aus dem eigenen Bett, klassischerweise in das der Eltern; oder zu unruhigen, marternden Albträumen. Denn im Schlaf verarbeitet unser Unterbewusstsein die Eindrücke des Tages. Und was könnte stärker und frischer sein als die Angst vor den bösen Wesen der Nacht und der Dunkelheit, die man kurz vor dem Umschalten auf das Unterbewusstsein empfindet?

## Unterm Bett

Es gibt viele klassische Beispiele für Schreckensgestalten im Kinderzimmer und in den eigenen vier Wänden. Oft sind sie schon viele Generationen und Jahrhunderte alt:

Die unscharf definierten Monster unter dem Bett und der Kellertreppe oder im Kleider- und Wandschrank lauern im eigenen Zuhause in abgelegenen, düsteren Ecken. Sie torpedieren das Sicherheitsgefühl der eigenen vier Wände. Aber es gibt auch viele konkret gestaltete, häufig bewusst eingesetzte Kinderschrecken. Teilweise gehen diese Schreckensgestalten auf reale Personen oder Dinge zurück, oder sie sind als Anthropomorphisierung zu verstehen - um Kinder zu erziehen, damit sie einen schwierigen Sachverhalt einfach erfassen können. Die Herkunft der Schrecken ist oft mehrdeutig: Steht der Schwarze Mann nur für den zwielichtigen Fremden und dunkel gekleideten Räuber? Oder steht er für die Pest und die Leichensammler? Oder gar für Tod und Teufel? In jedem Fall half der Schwarze Mann Eltern dabei, Kinder zu erziehen: Sei artig oder schlaf jetzt; hör auf, deine Schwester zu ärgern, sonst holt dich der Schwarze Mann!

Irgendwann war es egal, welche Bedeutung der Schwarze Mann einmal gehabt hatte - durch die ständigen Drohungen war er zu einem universellen Kinderschrecken geworden und als solcher häufig im Einsatz. Tagsüber arbeitete er gewissermaßen Teilzeit - wenn die Kinder bei Tageslicht mutiger wurden und ihn beim Spielen in Reimen anriefen. Ein ähnliches Schicksal teilen viele Kinderschrecken, etwa der Butzemann (der als Verwandter des Schwarzen Mannes ursprünglich eine Oger-Figur war), der fremde Mann (der Kinder davon abhalten sollte, mit Fremden mitzugehen), der Wassermann (der Kinder

in stehende Gewässer zieht, wenn sie zu nahe rangehen), oder der Scherenmann (der Kinder bestraft, die am Daumen lutschen). Selbst der Sandmann oder der Nikolaus, mittlerweise harmlose, sympathische Gestalten aus dem Reich der Phantasie, waren ursprünglich Kinderschrecken: Nikolaus und Knecht Ruprecht bestraften unartige Kinder, und der Sandmann streute jenen Kindern Sand in die Augen, die nicht einschlafen wollen. Heute ist es schwer vorstellbar, dass dies Kindern einmal Angst einjagen sollte. Ein wenig Einschüchterung haben sich Nikolaus und sein Knecht bewahrt: Wer das Jahr über nicht artig war, bekommt noch heute die Rute oder zumindest das Ausfallen der Bescherung angedroht.

## Angst

Kinderschrecken sind bis zu einem gewissen Grad ein Ausdruck für die Überforderung von Erwachsenen, die ja selbst Angst davor haben, ihre Kinder falsch zu erziehen. Das hieß in früheren Zeiten öfter, die Kinder zu verlieren, weil die Sprösslinge etwas gefährlich Dummes tun und die Eltern nicht auf sie aufpassen können. Also wollen die Erwachsenen den Nachwuchs mit Kinderschrecken letztlich vor Schaden bewahren. Dass sie sich dabei auf die Ängste der Kinder konzentrieren und diese bewusst schüren, verwundert nicht, wenn man sich vor Augen hält, dass Angst uns vor Schaden bewahren soll und ein stark ausgeprägter, überlebensnotwendiger Urinstinkt ist.

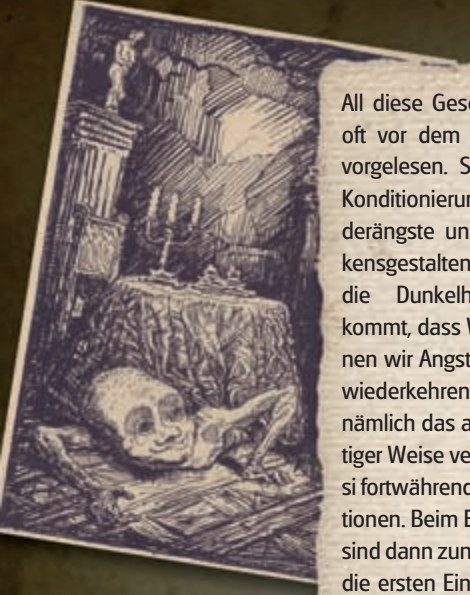
Angst ist eine der ältesten Emotionen des Menschen und in allen Kulturen verbreitet. So schrecklich es für den Betroffenen auch sein kann - das Gefühl der Angst ist zu weiten Teilen angeboren, höchst funktional und überlebenswichtig. Es bewahrt einen Menschen beispielsweise davor, sich zu nah an einen tiefen Abgrund heran zu wagen, oder treibt dazu an, vor gefährlichen Tiere zu fliehen. Wieso kommt es aber gerade bei Kindern schnell zu absurd anmutenden oder phantasievoll ausgemalten Ängsten?

Psychologische Theorien zur Entstehung der Angst greifen oft auf Experimente oder Beispiele mit Kindern zurück. In einem berüchtigten Experiment aus dem Jahre 1919 mit dem Kind Albert zeigte John B. Watson, der Begründer des sich auf das beobachtbare Verhalten konzentrierenden Behaviorismus, dass Angst antrainiert werden kann: Die Grundlage bildete Pawlows klassische Konditionierung: Pawlow löste bei einem Hund auf das Erklingen eines Glöckchens einen Speichelfluss aus, wenn zuvor wiederholt der Glokkenton gleichzeitig mit der Futtergabe erklang. Diesem Ansatz folgend, ließ Watson immer, wenn dem gerade einmal elf Monate alten Albert eine Ratte gezeigt wurde, Lärm mit einer Stahlstange machen. Woraufhin der kleine Albert erschrak und schrie. Daraufhin bekam der kleine Junge allein vom Anblick der Ratte und bald auch vor anderen Felltieren große Angst.

Dass Angst darüber hinaus auch stellvertretend, durch die Beobachtung eines sich auf einen Stimulus hin ängstigenden Modells (meistens die Eltern) gelernt werden kann, wurde ebenfalls bereits experimentell nachgewiesen.

In Sigmund Freuds Psychoanalyse wird Angst dagegen als Ausdruck eines inneren, unterbewussten Konflikts während der frühen Kindheit verstanden. Als Beispiel hierzu beschreibt Freud den Fall des kleinen Hans, der im Alter von fünf Jahren eine ausgeprägte Pferdephobie entwickelte. Freud sah hier als Auslöser einen ödipalen Konflikt des kleinen Hans verbunden mit einer Kastrationsangst, wobei das Maul des Pferdes als Symbol für den bärtigen Vater angesehen wurde. Die Kastrationsangst sei u.a. dadurch hervorgerufen wurden, dass die Mutter ihrem Sohn gedroht habe, den Onkel Doktor zu holen, der den »Wiwimacher« (Penis) von Hans abschneiden würde, wenn er weiter damit herumspielen sollte. In neueren psychoanalytisch beeinflussten Überlegungen werden auch die Monster der Nacht als fantasievolle Projektion der kindlichen Aggression gesehen, die sich gegen die Verursacher selbst richtet.

Die Experimente vom Modelllernen und der Fall des kleinen Hans verdeutlichen zudem, welchen Einfluss die Eltern auf die Entstehung von Ängsten bei ihren Kindern haben. Die Androhung der Begegnung mit Schreckensgestalten war und ist ein beliebtes Erziehungsmittel für unartige Kinder, um Kinder vor Fremden und gefährlichen Orten zu warnen oder sie ins Bett zu bringen. Erwachsene erwähnen hier gern ein übernatürliches, nicht reales Wesen, das die Strafe an ihrer statt ausführen soll. Auch in vielen Kindergeschichten droht ungehorsamen Kindern ein außerordentlich grausames Schicksal. Man denke nur an Willhelm Buschs Max und Moritz, die am Schluss in einer Getreidemühle zermahlen werden. Oder an den Daumenlutscher Konrad aus *Struwwelpeter*, dem vom Schneider der Daumen mit einer Schere abgeschnitten wird. In traditionellen Märchen, die oft ebenfalls moralisch belehren wollen oder einen pädagogischen Einschlag haben, bekommen es respektlose oder neugierige Kinder häufig mit garstigen Feen oder bösen Hexen zu tun, die sie entstellend verwandeln (zum Beispiel in *Zwerg Nase* von Wilhelm Hauff) oder ihnen gar nach dem Leben trachten (wie beispielsweise in *Hänsel und Gretel*). ▷



All diese Geschichten werden Kindern oft vor dem Einschlafen erzählt oder vorgelesen. So ist es im Sinne einer Konditionierung denkbar, dass sich Kinderängste und die Furcht vor Schreckensgestalten dadurch auf das Bett und die Dunkelheit übertragen. Hinzu kommt, dass Wesen und Dinge, vor denen wir Angst haben, auch in Träumen wiederkehren können. Im Traum wird nämlich das am Tag Erlebte in eigenartiger Weise verarbeitet - es kommt quasi fortwährend zu natürlichen Halluzinationen. Beim Erwachen aus Alpträumen sind dann zunächst Bett und Dunkelheit die ersten Eindrücke der realen Umgebung, mit denen sich die eben noch erlebten irrealen Gespinste verweben können.

## Sicherheit

Doch warum reagieren Kinder so extrem auf Kinderschrecken? Meistens hat es damit zu tun, dass die angekündigten oder -gedrohten Schreckensgestalten eine Grenze überschreiten: nämlich die zum Heim der Kinder. Menschen und Tiere brauchen einen Rückzugsort, ein Refugium. Deshalb wird das Kinderzimmer oder das Bett schon mal zur Burg, zur sicheren Bastion, auch vor den realen Schrecken und Stressfaktoren des Alltags. Doch was, wenn die Mauern dieser Festung plötzlich nicht mehr halten? Wenn das Monster unterm Bett oder der Schwarze Mann im Kleiderschrank lauert, sobald sich die Dunkelheit über das Kinderzimmer senkt und das fahle Nachtlicht in der Düsternis flackert? Wenn die in panischer Angst angeschaltete Glühlampe zum Leben erwacht, am Ende der Kellertreppe aber schon wieder die brütende Finsternis lauert - und darin weiß Gott was zu stecken scheint?

»Das älteste und stärkste Gefühl des Menschen ist die Furcht, und die stärkste Furcht ist die Furcht vor dem Unbekannten« - *H.P. Lovecraft*

Wann immer nur wenig zu erkennen ist, wird das, was man nicht sieht, von unserer Erfahrung und Phantasie ausgefüllt. Und Phantasie besitzen Kinder reichlich. So können die Äste eines vor dem Kinderzimmerfenster im Nachtwind schwankenden Baums leicht zu den Klauen eines Monsters werden. Bei spärlicher Beleuchtung verlieren Kinder die gewohnten Bezugspunkte in ihrer Umgebung. In völliger Finsternis scheint diese Umgebung gänzlich verloren zu gehen. Dunkelheit und Schlaf können so auch als eine Art radikaler Kontrollverlust erfahren werden. In der Furcht vor der Schwärze der Nacht ist auch die Angst vor dem eigenen Tod enthalten. Der Schlaf (Hypnos) ist in der griechischen Mythologie der Bruder des Todes (Thanatos).

Und natürlich ist da noch mehr: Ein unbekannter Angreifer aus dem Dunkeln kann bis in das persönliche Allerheiligste vordringen; er könnte einem alles antun, den Schläfer sogar entführen. Man kann sich keines Angreifers erwehren, den man selbst nicht sieht. Das weckt Ängste: Kalte Hände legen sich um die Fußknöchel, die Tür des Kleiderschranks öffnet sich knarzend, oder man wird von titanischen Kräften unters Bett gezogen: Angreifer wie der Schwarze Mann haben kein Gesicht. Die Erwachsenen sagen, der Schwarze Mann wird kommen, wenn man nicht artig ist. Doch wie sieht er aus? Wie stark ist er? Die kindliche Fantasie füllt das Diffuse mit dem Schrecken vor dem Unbekannten, auf das man sich nicht vorbereiten kann. So könnte der Schwarze Mann als Sinnbild für die Angst vor dem Unbekannten stehen.

Wie lässt sich diese Angst nur überwinden? In Sagen, Legenden und Märchen ist überliefert, dass man den Namen eines Dämons herausfinden muss, um ihn zu beherrschen oder zu besiegen. Rumpelstilzchen aus dem gleichnamigen Märchen zerreißt sich vor Wut selbst, als sein Name genannt wird. Im übertragenen Sinne ist damit gemeint, dass das Erkennen des Unbekannten die Angst beseitigt. Je älter Kinder werden, desto mehr erfahren sie über ihre Welt und desto weniger bleibt ihnen unbekannt, sodass die Angst vor der Dunkelheit oder dem Schwarzen Mann oft nur vorübergehende Entwicklungserscheinungen sind.

## Heller

Außerdem sollen die Monster unterm Bett nicht immer Schrecken verbreiten. Als sich die Ansichten zur Kindererziehung veränderten, veränderte sich auch die Einstellung zu den Kinderschrecken - zumindest aus Sicht der Erwachsenen. Der Schrecken im Dunkeln sollte nicht länger elterliches Druckmittel sein, um widerspenstige Kinder von vermeintlichen Missetaten abzuhalten. Aber die Kinderschrecken und die Nachtphobie waren fest in der Natur und dem Denken der Menschen und insbesondere der Kinder verankert. Vor allem, wenn mehrere Generationen unter einem Dach leben, werden Kinder mit den Kinderschrecken konfrontiert.

Viele Kinderbuchautoren des 20. Jahrhunderts haben deshalb den Figuren aus Kinderreimen sympathische Seiten abgewonnen, damit von ihnen nicht nur Schrecken ausgehe: Otfried Preußler und andere Kinderbuch-Größen schrieben diese literarische Trendwende. Viele moderne Kinderbücher, speziell aus der Nachkriegszeit, sind inzwischen Klassiker: *Die kleine Hexe, Der kleine Vampir, Das kleine Gespenst* oder *Der kleine Drache Kokosnuss*. Die Verniedlichung »klein« schwächt die Bedrohung vor den so verniedlichten Wesen ab. Kinder sind klein, diese Formen der Schreckgestalten - im Gegensatz zu ihren großen, erwachsenen Entsprechungen - auch. Das ermöglicht den Kindern eine leichte Identifikation. Einerseits werden sie ebenfalls mit höchst menschlichen Problemen konfrontiert und teilen so die Sorgen und Nöte der Kinder. Zum anderen tun sie Gutes und meistern die Fährnisse ihres Alltags, sodass sie gleichzeitig als Vorbild und Ermutigung dienen.

Auch in Film und Fernsehen gibt es zahlreiche Beispiele dafür: *Grisu der kleine Drache* aus der gleichnamigen Zeichentrickserie will bekanntlich Feuerwehrmann werden und damit genau die größte Bedrohung seiner Art ungeschehen machen - den Feueratem. Im Animationsfilm *Monster AG* (2001) wird gar der Mythos von den Monstern, die die Kinder nachts erschrecken, in humoristischer Weise ins Gegenteil verkehrt. Zwar produzieren die Monster

dort durch das nächtliche Erschrecken von kleinen Kindern industriell Energie für ihre Stadt Monstropolis, doch eigentlich haben die Monster noch viel größere Angst vor den Kindern. In Trickfilmen und Comics gibt es viele Beispiele: die Cartoonserie *Max und sein Kuschelmonster*, das Krümelmonster in der *Sesamstraße*, ja selbst Godzilla und Werwölfe wurden schon zu Helden. Und Vampir, Werwolf und Gestaltwandler sind in der modernen Fantasy längst mehr als tumbe Schreckensgestalten, seit man die romantische Seite dieser Wesen entdeckt hat.

## Dunkler

Natürlich gibt es aber auch den umgekehrten Fall: dass sympathische, harmlose Figuren und Wesen zu monströsen, Furcht einflößenden Figuren werden, die zu noch schlimmeren Kinderschrecken werden. Kuscheltiere, Haustiere, Puppen, Spielzeuge und Clowns durften in den letzten Dekaden der Horror-Unterhaltung bereits zu blutrünstigen Slashern werden. So populäre Spannungsautoren wie Stephen King haben die blutrünstigen Seiten von bis dato unschuldigen Gestalten hervorgekehrt. Egal ob die Puppe in *Chucky*, der Clown in *Es* oder Haustiere in *Friedhof der Kuscheltiere* - der Horror ist garantiert, wenn sympathische Dinge zur dunklen Seite pervertiert werden.

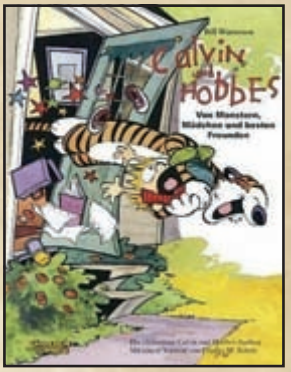
## Schreck am Ende

Angst ist ein wichtiger Bestandteil unseres evolutionären, aber auch kulturellen Erbes. Auch Kinderschrecken sind fest im Alltag verwurzelt, obwohl sie aus pädagogischer Sicht ihre Blütezeit hinter sich haben. Doch es gibt immer Momente, wo man sich fürchten möchte und in Büchern oder Filmen echten Grusel sucht. Da unterscheiden Erwachsene und Kinder sich kaum. Jeder hat Angst vorm Schwarzen Mann.

*Carsten Pohl*
*& Christian Endres*

## UNSICHTBARE **GEFÄHRTEN**

Die Phantasie der Kinder erschafft zum Glück nicht nur Monster unter dem Bett - es gibt auch gute unsichtbare Gefährten (vgl. »Phantastische Freunde« in der NAUTILUS 45): Das sind tierische, phantastische oder menschliche Begleiter eines Kindes aus dessen Phantasie. Sie sind fast ebenso verbreitet in der kindlichen Entwicklung wie die Kinderschrecken. Zum einen sind sie Spielkameraden, Dialogpartner und beste Freunde, so wie beispielsweise auch Calvins Stofftiger Hobbes, der nur für Calvin lebendig wird und sein bester Freund ist. Zum anderen dienen sie dazu, um eigenes unartiges oder böses Verhalten von sich selbst abzuspalten und es dem unsichtbaren Begleiter zuzuschreiben. Eltern sehen unsichtbare Freunde stets mit großer Skepsis. Angst aufseiten von Eltern und Kindern kann aufkommen, wenn die imaginären Freunde ein unkontrolliertes Eigenleben entwickeln oder sich in der Phantasie gegen das Kind selbst wenden. Eine Ausführung dieser Variante zeigt Jugend-Horrorautor Barry Hutchison (siehe das Interview auf Seite 28).




### HEXEN, WÖLFE, MENSCHENFRESSER

# KLEINE **ÄNGSTE**

DIE SCHRECKLICHSTEN KINDERBÜCHER UND IHRE VERFILMUNGEN

Es gibt schreckliche Märchen, die man Kindern seit Jahrhunderten zum Einschlafen erzählt. Darin geschehen oft grausame Dinge: Großmütter werden von Wölfen verspeist, Mädchen in Türmen gefangen gehalten, und Stiefmütter lassen ihre Stieftöchter ermorden. Erstaunlicherweise scheinen nur die wenigsten Kinder dauerhaft Schaden von derartigen Geschichten zu nehmen. Und den Kindern von heute muss man schon mehr bieten, um sie zu erschrecken. Deshalb gibt es immer mehr Kinderbücher, die schaurig sind, gruselig und geradezu grauenhaft gemein.

Häufig beginnen diese Schauer-Geschichten damit, dass die Eltern der kindlichen Hauptfiguren sterben. Zum einen sind Helden mit nur schwachen Bindungen eher geneigt, dem Ruf des Abenteurs zu folgen. Zum anderen ist der Verlust der Eltern einfach das Schaurigste, was einem Kind geschehen kann. Meist kommen die Kinder danach nicht zu liebevollen Verwandten (denn dann wären die Geschichten ja schon zu Ende). Sie kommen stattdessen zu fiesen, hinterhältigen und kinderhassenden Verwandten, die ihnen das Leben schwer machen.

## Betrübliche Ereignisse

Jemand, der die Kunst, Kinder mit seinen Geschichten zu quälen, wunderbar beherrscht, ist Lemony Snicket (Manhattan Verlag). Immerhin kündigt er immer wieder an, wie schlimm das Schicksal der B.-Waisenkinder sein wird und wie unglücklich jedes einzelne Abenteuer enden wird. Wer weiterliest, ist selbst schuld. In jedem der Abenteuer werden die anfangs sehr naiven Kinder mutiger. Doch retten kann sie das auch nicht. Denn der fiese Graf Olaf ist

ihnen immer dicht auf den Fersen - um an das Baudelaire-Vermögen zu kommen. Und so wird über dreizehn Bände das Unglück der drei Waisen immer größer: ständig wechseln die Vormünder, da Graf Olaf sie ermordet, der auch die Kinder selbst bedroht.

Verfilmt wurden bisher die ersten drei Bücher - mit Jim Carrey in allen Rollen, die auch Graf Olaf so vielseitig annimmt. Ebenso düster wie die Bücher ist der Film in Grautönen gehalten. Er spiegelt die Trauer und das Unglück der Kinder wunderbar wider. Die schrecklich traurige Geschichte der Kinder verspricht von Anfang an kein Happy End und lässt den Leser trotzdem nicht los.

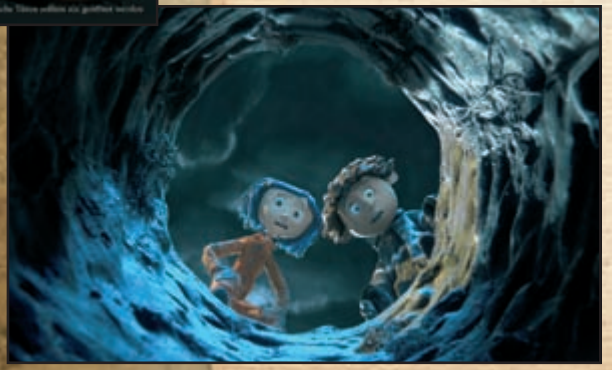
**Furcht erregende Darbietungen, Schlechte Nachrichten, Unliebsame Überraschungen, Abscheuliche Angewohnheiten - in Philip Ardaghs Geschichten sind die Titel Programm**

## Schlimmes Ende

Sprachlich ist die Reihe *Schlimmes Ende* von Philip Ardagh (CBJ) um das Findelkind Eddie Dickens noch skurriler als Lemony Snickets Romane. Es kann aber auch mehr gelacht werden, denn die Ereignisse sind zwar schrecklich, aber so durchgedreht, dass sie beinahe komisch werden. Die Welt scheint Kopf zu stehen und fesselt den Leser gerade damit: seltsame Krankheiten, wahnsinnige Verwandte und abgedrehte Formulierungen. Man muss diesen Wahnsinn einfach mögen. Selbst was am wenigsten verrückt erscheint, ist immer noch mächtig bescheuert.

## Coraline

Nicht immer sterben die Eltern der Hauptfigur. Manchmal zeigt die Erzählung auf nette Art, dass man es sich zwei Mal überlegen sollte, ob man seine Eltern fort wünscht: Der Roman *Coraline* von Neil Gaiman (Heyne) entführt ein kleines, aber gewitztes Mädchen in eine Parallelwelt hinter einer Tür im Wohnzimmer ihrer stets beschäftigten Eltern. Dort findet Coraline ihre anderen Eltern. Die nehmen sich Zeit, haben tolle Spielsachen für sie gebaut und kochen immer ihr Lieblingsgericht. Sie haben zwar Knöpfe statt Augen, doch darüber kann Coraline hinwegsehen. Sie ist glücklich. Doch je länger sie dort ist, desto unwirklicher erscheint ihr die andere Welt. Und als sie die wahre Identität ihrer anderen Mutter entdeckt, ist es schon fast zu spät: Sie soll für immer bleiben und die Augen durch Knöpfe ersetzt bekommen.



Weitaus gruseliger als das Buch ist die tolle Verfilmung von Henry Selick. Die liebevoll animierten und gezeichneten Figuren sind lustig und angsteinflößend zugleich. Besonders das Finale ist nichts für jüngere Kinder, die direkt danach ins Bett müssen.

## Spiderwick

Die *Spiderwick*-Romane von Holly Black und Tony DiTerlizzi (cbj) sind ähnlich aufgebaut wie *Coraline* und die *Lemony Snicket*-Romane: Mallory, Jared und Simon entdecken in dem uralten Haus, in das sie nach der Scheidung mit ihrer Mutter ziehen müssen, einige höchst seltsame Dinge: Auf dem Dachboden findet sich ein geheimes Zimmer, dort finden sie ein Buch über fantastische Welten um uns herum und Elfen, Kobolde und Gnome. Es wird gefährlich, denn die fantastischen Wesen sind nicht immer lieb - und die Welt ist nicht immer wunderschön. Mit skurrilen Zeichnungen und wenig Text sind die Romane ein guter Einstieg für Erstleser - außergewöhnliche Kinderliteratur. Der Film *Die Spiderwick Geheimnisse* zeigt die Kobolde von ihrer häßlichsten und gemeinsten Seite.

## Schokoladenfabrik

Roald Dahl ist nicht nur ein Meister der Kinderliteratur, sondern auch des wohligen Grusels. Seine Geschichten beginnen sehr traurig, finden aber immer ein gutes Ende. *James und der Riesenpfirsich* (rotfuchs) ist eine der harmloseren Geschichten: James' Eltern sterben, und er muss bei seinen schrecklichen Tanten leben. Doch als er eines Tages einen magischen Riesenpfirsich findet, hat er wieder Glück und entdeckt eine fantastische Welt.

*Charlie und die Schokoladenfabrik* ist ähnlich angelegt. Schaurig-traurig ist die Geschichte des kleinen Charlie, der mit seinen Eltern und Großeltern in einer winzigen Hütte leben muss, weil die Familie so arm ist. Und auch in *Hexen hexen* (Rowohlt) lebt ein Waisenjunge bei seiner Großmutter. Diese erzählt ihm ungewöhnliche Geschichten zum Einschlafen: über Hexen und wie man sie erkennt. In diesen Erzählungen vereint sich sämtlicher Aberglaube, deshalb erscheinen sie völlig verrückt. Und der Ich-Erzähler stellt bald fest, dass ihm alles Wissen nicht viel hilft, als ihm wirklich eine Hexe begegnet. Alle drei Geschichten entfalten ihre gruselige Stimmung auch im Film.

## Miesel

Miesel lebt bei Basil Trampelbone, seinem gerichtlich bestellten Vormund: Nachdem Miesels Eltern von einer Schlange zu Tode gebissen wurden, muss er bei seinem nächsten lebenden Verwandten wohnen - bei seinem Cousin zwölften Grades.

Das Leben bei Basil ist aber nicht leicht, doch Miesel findet Wege, sein Leben in dem tiefschwarzen, unheimlichen Haus interessant zu gestalten. Basils große Leidenschaft gilt seiner Modelleisenbahn. Als Miesel eines Tages beim unerlaubten Spielen mit der Bahn erwischt wird, zaubert Basil ihn zur Strafe als Figur in das Modell. Dort muss er ums Überleben kämpfen, doch dabei ist er nicht allein. Viele Mitgefangene begegnen Miesel, und sie alle hoffen auf seine Hilfe.

In den folgenden Abenteuern kommt der schlaue Waisenknabe aufgrund seiner Neugier in die gefährlichsten Situationen, die meistens mit Magie zu tun haben. Denn die schwarzen Hexer möchten Miesel auslöschen, weil er ihnen einen Strich durch die Rechnung macht. So muss Miesel in *Miesel und der Drachenhüter* (Ravensburger) auf einem höchst gefährlichen Rummelplatz überleben. Und währenddessen erweitert sich Miesels Familie stetig. Der Junge, der eigentlich gar kein Waisenjunge ist, muss nicht nur seine Eltern retten, er muss auch seine kleine

Schwester vor den Hexern beschützen, denn auch sie hat besondere magische Fähigkeiten. Dabei werden ihm nicht nur die Hexer selbst gefährlich, sondern auch alles, was ihre Magie hervorbringt: Zum Beispiel trachten ein Glibbermonster, Monsterameisen und Werwölfe Miesel nach dem Leben.

## Stanley Buggles

Stanley erbt von einem unbekannten Großonkel ein altes Haus auf einer kleinen Insel. Crampton Rock ist viel unheimlicher als angenommen, und Stanley besucht sein Erbe ganz allein: Seine Eltern geben ihn in die Obhut von Mrs. Carelli, der Haushälterin, die freundlich, aber seltsam erscheint. In *Schrecklich schaurige Piraten* (Ravensburger) beginnt das Abenteuer. Unheimlich und gruselig ist es auf der Insel und im Haus. Doch Stanley beweist Mut und stürzt sich mitten ins Unheimliche hinein.

## Sleepy Hollow

Mit wunderbaren Zeichnungen unterstreicht Chris Mould (Ravensburger) seine zehn Schauergeschichten in *Der Geist von Sleepy Hollow*. Das Bilderbuch enthält unter anderem die Titelgeschichte *Sleepy Hollow* von Washington Irving. Für Kinder einfach und trotzdem mit schöner Sprache erzählt wird mithilfe der Bilder auch der Grusel dieser Geschichte deutlich. Doch die von Tim Burton genial verfilmte Schauer-Erzählung ist nichts gegen die folgenden Geschichten: Meister Mitternacht, der nachts auf den Betten kleiner Kinder sitzt und sie mit Haut und Haaren verschlingt, wenn sie die Augen öffnen; Geister, die Auto fahren; Marmorfiguren, die lebendig werden. Charles Dickens und Edgar Allan Poe treten auf, aber Mould fasst all das Schreckliche mit wenigen Worten zusammen und treibt damit die Spannung auf den Höhepunkt.

## Das böse Buch

Dieses Buch ist tatsächlich böse: Es ist boshaft, besserwisserisch, schadenfroh und hinterhältig. Das alles gibt es vor seinem Leser ganz offen zu. Und es schickt die Leser durch einige wichtige Prüfungen. Das Ziel ist das schwarze Amulett, doch dafür muss der Leser einiges ertragen. *Das böse Buch* (Magnus Myst, Ueberreuter) ist eine ganz besondere Idee und ein schönes Zwiegespräch zwischen Buch und Leser. Direkt angesprochen kann sich keiner dem Sog dieses Buches entziehen. Kleine fiese Geschichten werden immer wieder preisgegeben, und so wird das Buch zu einem Gruselbuch der ganz speziellen Art. Aber Vorsicht: Es ist bissig.

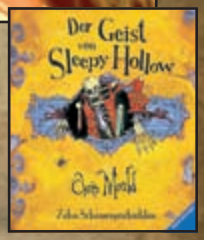
## Gänsehaut

Für Kinder von zehn bis vierzehn Jahren gibt es die gruseligen *Gänsehaut*-Romane von R.L. Stine (cbj): Kindern und Jugendlichen passieren die fantastischsten, aber auch grauenhaftesten Dinge. Das Gruseligste daran ist die Situation, aus der diese schlimmen Sachen geschehen. Aus typischen und wohlbekannten Situationen und Umgebungen heraus werden die Protagonisten plötzlich mit dem Übernatürlichen konfrontiert. So entsteht der Eindruck: Das kann jedem passieren. Monster, Vampire, Zombies, Geister - alles ist möglich. Und zum Schluss weiß weder der Leser noch die Figur, was wahr und was erfunden ist.

## Summerstone

In *Das Geheimnis von Summerstone - Die furchtlosen Vier* (Gitty Daneshvari, cbj) müssen sich vier Kinder ihren größten Ängsten stellen. Während Madeleine mit ihrer Angst vor Insekten ihre Umwelt verrückt macht, traut sich der coole Footballspieler Garrison nicht ins Wasser. Lulu hat Angst vor engen Räumen, und Theo hat fürchterliche Panik, dass seiner Familie - oder ihm selbst - etwas zustößt. Von ihren verzweifelten Eltern werden die Vier ins streng geheime Phobinasium geschickt. Dort soll Mrs. Wellington die Kinder von ihren Ängsten befreien. Doch was die Kinder in der

alten Villa auf einem hohen Felsen erwartet, ängstigt sie beinahe noch mehr als alles andere. Das Buch setzt sich sehr direkt mit den Ängsten von Kindern auseinander. Und es zeigt, dass der Mut größer sein kann als die Angst.




## Angst

Geschichten für Kinder waren niemals schön, und sie sind auch nicht plötzlich schrecklich geworden. Erwachsene haben sich seit langer Zeit die große Fantasie von Kindern zunutze gemacht, um ihnen Dinge beizubringen. Märchen zeigen die Bosheit mancher Menschen, aber auch, dass Klugheit siegen kann. Kinder in solchen letztlich auch lehrreichen Erzählungen mit dem Bösen und dem Tod zu konfrontieren, geschah oft in bester Absicht.

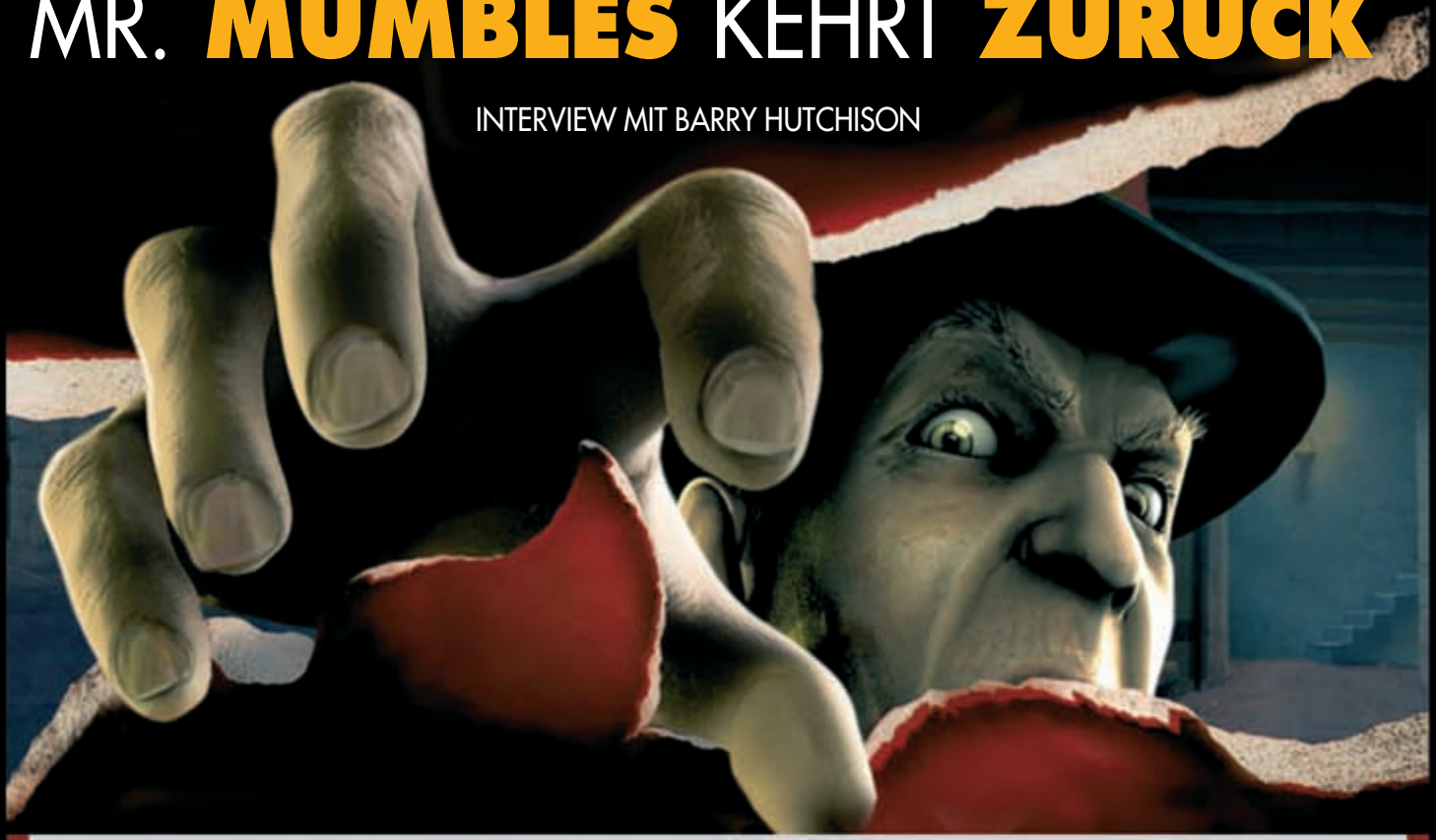
Heute gibt es Gruselgeschichten für Kinder in den verschiedensten Formen. Manchmal sind sie ironisch und begeistern auch Erwachsene. Die kindlichen Hauptfiguren dieser Gruselgeschichten stammen oft aus gestörten familiären Verhältnissen. Doch immer hilft ihnen ihr Mut und ihre Klugheit. Und darum geht es am Ende auch immer - oder doch fast immer - gut aus.

*Stefanie Platthaus*

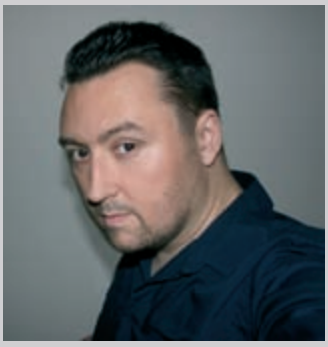
»MEINE GESCHICHTE BEGINNT MIT DEM ENDE DER WELT«

# MR. MUMBLES KEHRT ZURÜCK

INTERVIEW MIT BARRY HUTCHISON



Beim Beltz-Verlag erscheint die All-Age-Horror-Serie *Invisible Fiends*. Deren erster Band heißt *Mr. Mumbles kehrt zurück* und ist Barry Hutchisons erster veröffentlichter Roman (und in der Widmung von *Mr. Mumbles* hat Hutchison seiner Freundin Fiona einen Heiratsantrag gemacht, den diese auch annahm). Hutchison wurde 1978 in



den schottischen Highlands geboren, wo er noch heute mit seiner Frau und seinen Kindern Kyle und Mia lebt. Er hat eine Vorliebe für Meeresfrüchte, Elvis Presley und Comics und arbeitet als Autor von Dreh- und Kinderbüchern. Es dauerte 24 Jahre, bis sein erstes Buch veröffentlicht wurde, obwohl Hutchison sein erstes Drehbuch viel früher verkaufen konnte:

»Ich wusste seit meinem achten Lebensjahr, dass ich schreiben wollte«, erinnert sich Hutchison. »Es war das einzige, worin ich gut war - in den meisten anderen Dingen bin ich ziemlich fürchterlich. Ich habe schon immer Storys geschrieben. Das Drehbuch verfasste ich nach meinem siebzehnten Geburtstag: eine Horrorkomödie, die ich an einen New Yorker Independent-Produzenten verkauft habe. Ein zweites Drehbuch, das ich binnen drei Tagen geschrieben habe, konnte ich ein Jahr später an eine britische Produktionsfirma verkaufen. Keines der Scripts wurde umgesetzt. Trotzdem verbrachte ich das nächste Jahrzehnt damit, für Webseiten zu schreiben, und habe nichts anderes ausprobiert, bis ein Freund mir vorschlug, ein Kinderbuch zu schreiben. Da habe ich *Invisible Fiends* geschrieben. Die Idee war schon jahrelang in meinem Kopf, und ich wusste, dass es toller Horror für Jugendliche war.«

Hutchisons literarisches Debüt erschien in Großbritannien, Kanada, Deutschland und Australien gleichzeitig. Der Schotte lässt darin die vergessenen Phantasiefreunde unserer Kindheit als rachsüchtige Monster in die Welt des jungen Kyle zurückkehren. Unser Mitarbeiter Christian Endres sprach mit Barry Hutchison über axtschwingende unsichtbare Ex-Freunde, die Erschaffung von Schurken und über Horrorgeschichten für Kinder.

■ Mr. Hutchison, hatten Sie als Kind einen unsichtbaren Freund?

*Nein, aber ich wollte immer einen haben. Die ganze Idee eines Freundes, den nur du allein sehen kannst, hat mich immer angesprochen. Meine ältere Schwester hatte sogar einen, aber als ich auf die Welt kam, sah sie ihn schon nicht mehr. Ich habe ihn im zweiten Buch der* Invisible Fiends*-Serie in einen psychotischen Killer verwandelt. Meine Schwester sagt, dass sie mir das nie verzeihen wird.*

■ Warum erschaffen sich Kinder Fantasiefreunde?

*Das ist schwer zu beantworten. Ich vermutete anfangs, es könnte mit Einsamkeit zu tun haben, aber beim Recherchieren stellte sich heraus, dass viele Kinder mit imaginären Freunden eine große Anzahl echter Freunde haben. Die Kinder mit den unsichtbaren Freunden haben völlig unterschiedliche Hintergründe dafür - manche stammen aus großen Familien, andere aus kleineren. Es gibt keine eindeutige Erklärung, warum Kinder imaginäre Freunde erschaffen. Niemand weiß, warum ein Kind einen imaginären Freund hat, und ein anderes nicht.*

■ Wie sind Sie auf die Idee gekommen, unsichtbare Freunde in etwas Gefährliches zu verwandeln?

*Angst hat mich schon immer fasziniert. Sie ist die interessanteste Emotion von allen, und am wichtigsten, um die menschliche Art am Leben zu erhalten. Ich wusste immer, dass ich Horror schreiben wollte, aber ich wollte nicht die üblichen Geschichten mit Vampiren, Werwölfen oder Dämonen machen. Meine Mutter hat mir mal eine Geschichte über den unsichtbaren Freund meiner Schwester erzählt, die ich unglaublich gruselig fand: Der unsichtbare Freund meiner Schwester lebe im Heizungssystem des Hauses und flüstere ihr zu, böse Dinge zu tun. Das brachte mich dazu, über unsichtbare Freunde im Allgemeinen nachzudenken. Wo gehen sie hin, wenn sie vergessen sind? Und was passiert, falls sie jemals zurückkehren? Mr. Mumbles kam wie von selbst dazu. Ich habe nicht groß über diesen Charakter nachgedacht. Ich schrieb ihn einfach, wie er mir erschien, komplett mit seiner Axt und den zugenähten Lippen.*

■ War Ihnen von Beginn an auch klar, dass es eine All-Age-Horror-Serie werden würde?

*Je länger ich über die Idee nachdachte, desto offensichtlicher wurde ihr Po-*

tenzial. Da waren so viele unsichtbare Freunde, die als Feinde zurückgebracht werden könnten. Ich wusste von Anfang an, dass es eine Serie werden müsste. Indem ich mich pro Buch auf einen unsichtbaren Freund beziehungsweise Feind konzentriere, kann ich jeden von ihnen gebührend erkunden. Ich liebe es, Schurken zu erschaffen. Sechs Bücher würden es mir ermöglichen, mindestens sechs verschiedene Schurken zu kreieren. Es werden aber weit mehr als sechs werden.

■ Die einzelnen Bücher sind eher dünn, was heutzutage ungwöhnlich ist. Liegt das am Seriencharakter oder an der jungen Zielgruppe?

Ich hatte nie eine Vorstellung davon, wie lang jedes Buch werden würde. Ich hatte eine große Geschichte, die ich erzählen wollte und von der ich wusste, dass ich sie in sechs kleinere Geschichten aufteilen würde. Diese Bücher schrieb ich so, wie sie geschrieben werden sollten, ohne auf die Anzahl der Wörter zu achten. Das erste Buch hat im Englischen um die 40.000 Wörter, das dritte ist 50.000 Wörter lang, und Buch sechs wird mit Sicherheit das längste der Serie sein - weil die Story wesentlich komplexer ist als in den vorherigen Büchern. Ich bin mit dem Umfang der Bände zufrieden. Ich glaube, zu lange und dicke Bücher können zögerliche Leser abschrecken. Das würde mir gar nicht gefallen.

■ Was müssen wir von den nächsten *Invisible Fiends*-Romanen erwarten?

Es heißt immer, man soll jede Geschichte mit einem Kracher beginnen. Meine Geschichte beginnt mit dem Ende der Welt. In jedem Buch erscheint derselbe Prolog, während die Bücher immer näher zu diesem Ende hinführen. Das bringt ein gewisses Grauen in die Serie - selbst wenn Kyle, unser Held, die gegenwärtige Schlacht gewonnen hat, wissen wir, was ihn erwartet. Die Serie wird immer düsterer, je weiter sie geht, und im dritten Buch findet ein Puzzlestück aus dem Prolog an seinen Platz. Selbst in den leichteren, helleren Momenten in jedem Roman gibt es etwas, das uns daran erinnert, dass die Dinge sehr bald schon viel schlimmer werden.

■ Was ist der größte Unterschied, wenn man für ein jüngeres Publikum schreibt?

Ich schreibe sehr gern für Kinder, und zwar wegen der Art, wie sie auf Bücher reagieren. Erwachsene mögen und genießen Bücher, aber Kinder saugen sie auf. Erwachsene lesen die Worte, doch Kinder leben sie. In meinem Herzen bin ich immer Kind geblieben. Invisible Fiends ist das, was ich gerne gelesen hätte, als ich zehn war. Ich habe nie versucht, mir vorzustellen, was der Altersgruppe gefallen könnte, für die ich schreibe, sondern immer nur geschrieben, was ich richtig fand.

■ Ist es schwierig, aus der Perspektive eines Kindes zu schreiben?

Aus der Sicht eines Zwölfjährigen zu schreiben war schon eine Herausforderung. Glücklicherweise habe ich Neffen und Nichten in dem Alter, also wusste ich ein bisschen darüber, wie sie reagieren, sprechen und denken. In der Geschichte muss Kyle auch oft wie ein Erwachsener denken und handeln, das hat es natürlich leichter gemacht.

■ Gibt es eine Grenze, die Sie nicht übertreten würden oder dürfen, wenn Sie All-Age-Horror schreiben?

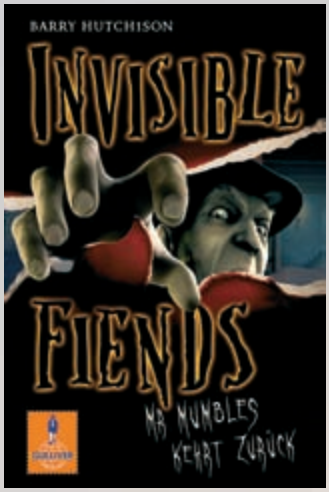
Ich bin sicher, dass es eine Grenze gibt, aber noch habe ich sie nicht gefunden. Ich denke, die meisten Jugendbuch-Autoren haben ein Gespür dafür, was altersgerecht ist, und treiben die Dinge nicht zu weit. Immerhin hat mich mein Lektor gebeten, an Buch eins eine kleine Veränderung vorzunehmen, als ein Nebencharakter etwas zu brutal gekillt wurde. Da ging es aber nicht um den Tod, sondern darum, dass der Tod keine Bedeutung für die Geschichte hatte und damit zwecklos war.

■ Es geht in Ihren Büchern aber um grimmige Themen wie das plötzliche Fallenlassen von Freunden und Rache.

Wenn wir aufwachsen, verlieren wir den Kontakt zu unseren Freunden. Als Kind sind deine Freunde die ganze Zeit um dich herum, doch als Erwachsener musst du arbeiten, um Freundschaften aufrechtzuerhalten. Vor ein paar Jahren war ich auf einem Klassentreffen. Ich habe mit jedem gesprochen, mit dem ich zur Schule gegangen bin, aber es hat sich unnatürlich angefühlt. Wir haben versucht, etwas erneut einzufangen, das vor langer Zeit fortgelaufen ist - diese einfachen Freundschaften, die es nur in der Kindheit gibt. Die Erkenntnis, dass eine Freundschaft, die einmal vernachlässigt wird, nie mehr so sein wird wie zuvor, ist das übergeordnete Serien-Konzept. Als Mr. Mumbles zurückkehrt, ist er völlig anders als damals, als er das erste Mal hier war. Und er möchte die Freundschaft zwischen sich und Kyle definitiv nicht erneuern. Auch Kyles Beziehung zu seiner Familie spielt eine große Rolle. Ich habe viele Horrorbücher gelesen, in denen der Schrecken wichtiger ist als die Figuren. Ich lasse meine Figuren an erster Stelle kommen. Sie müssen ein Leben außerhalb des Handlungsrahmens haben. Kyle hat vermutlich die funktionsgestörteste Familie in der Geschichte der Welt. Gerade die Beziehung zu seinem Vater ist sehr ungewöhnlich.

■ Werden die *Invisible Fiends* auch in anderen Medien zurückkehren?

Es würde mir gefallen, wenn die Bücher verfilmt würden. Allerdings sollte ich die Drehbücher nicht selbst schreiben. Ich würde lieber beobachten, was jemand anderes aus der Geschichte macht. Falls die Filme am Ende furchtbar sind, kann ich dem Drehbuchautor die Schuld in die Schuhe schieben. Wenn sie großartig werden würden, könnte ich das Lob abkassieren, die Originalbücher geschrieben zu haben. Da kann ich gar nicht verlieren.




Vor Kurzem habe ich angefangen, Comics zu schreiben, die Miniserie Gangrene. Das Texten hat mir wirklich Spaß gemacht. Ich denke, Comic-Adaptionen der Invisible Fiends-Bücher würden gut funktionieren. Das werde ich mit den Verlegern diskutieren.

■ Sie halten in Schulen Schreib-Workshops ab.

Die Workshops sind ein Riesenspaß. Ich gehe in Klassen und spreche mit den Kindern über das Geschichtenerzählen. Ich zeige, wie man Charaktere entwickelt, Settings beschreibt und einen Plot konstruiert. Am Ende des Workshops kann jedes Kind eine eigene Kurzgeschichte schreiben. Ich mag es sehr, in Schulen zu arbeiten. Es ist eine großartige Möglichkeit, Feedback zu kriegen. Und es ist toll zu sehen, wie aufgeregt Kinder werden, wenn sie selber Geschichten schreiben. Manche ihrer Ideen sind unglaublich - viel besser als meine.

■ Darf Ihr eigener Nachwuchs Ihre Bücher lesen?

Mein Sohn ist sieben. Er möchte gerne Invisible Fiends lesen, aber ich lasse ihn nicht. Es ist noch zu gruselig für ihn. Er darf den ersten Band probieren, wenn er acht ist. Ich hoffe, seine Albträume werden nicht zu schlimm.

■ Ihr Sohn Kyle heißt ja wie der Protagonist.

Das ist sicher mit der Grund dafür, wieso ich es momentan noch von ihm fernhalte. Er stellt Fragen wie: »Schaffe ich es, Mr. Mumbles zu besiegen?« Oder: »Wie entkomme ich?« Er zieht sich voll die Schuhe des Protagonisten an. Ich denke, dass der Horror, in den der Charakter gezwungen wird, dadurch einen noch größeren Eindruck bei meinem Sohn hinterlässt.

■ Wie geht man bei Ihnen zu Hause mit Angst um?

Ich bin der Meinung, dass es für Kinder wichtig ist, sich zu fürchten. Angst ist die stärkste Emotion: Angst sagt uns, nicht ins Feuer zu fassen oder einen Zug mit unserem Gesicht zu stoppen. Ohne Angst wäre die Menschheit schon vor langer Zeit ausgestorben. Wenn man Kinder kontrolliert an ihre Angst heranführt - zum Beispiel mit einem Buch - lässt man sie das Gefühl in Sicherheit erfahren. Und je vertrauter sie damit werden, desto größer ist die Chance, dass sie später im Leben ihre Ängste meistern. So rechtfertige ich es, Bücher zu schreiben, die Kinderherzen mit Angst und Terror füllen sollen. Ich tue ihnen einen Gefallen. Ehrlich.

■ Und was tun Sie, wenn eines Ihrer Kinder jemals einen unsichtbaren Freund findet?

Ich renne um mein Leben.

■ Klingt vernünftig. Vielen Dank für das Gespräch.

Das Interview führte
*Christian Endres*

Foto: Monika Parciak

# »KINDERBÜCHER HABEN ZUKUNFT«

## INTERVIEW MIT MONIKA PARCIAK ZU HELENA UND DIE RATTEN IN DEN SCHATTEN

Die Graphikerin Monika Parciak wurde 1976 in Danzig in Polen geboren. Sie arbeitete nach ihrer Ausbildung zur Gestaltungstechnischen Assistentin in verschiedenen Werbeagenturen. 2008 schloss Parciak ein Design-Studium an der FH Düsseldorf mit den Schwerpunkten Illustration, Editorial und Typographie ab. Seitdem ist sie freiberuflich tätig. Unsere Mitarbeiterin Stefanie Platthaus sprach mit Parciak über ihre Mitarbeit an der Graphik Novel *Helena und die Ratten in den Schatten* von Christopher Marzi:

■ Haben Sie schon beim ersten Lesen der Geschichte, für die Sie zeichnen sollen, eine Idee? Oder beschäftigen Sie sich erst eine Weile damit, bevor Sie zu zeichnen beginnen?

*Es ist meistens so, dass mir schon beim ersten Durchlesen des Manuskriptes Bilder im Kopf herumschwirren. Schon nach dem zweiten Lesen beginne ich mit meinen ersten, noch groben Skizzen. Nach und nach werden diese dann verfeinert.*

■ Wie lange dauert es, eine Figur zu entwickeln?

*Das ist sehr unterschiedlich. Mal geht es schneller, mal dauert es auch schon einige Zeit. Charaktere, die nur einmal in einer Geschichte auftreten, sind deutlich weniger aufwändig zu zeichnen. Eine Hauptperson hingegen muss mit etwas mehr Aufwand entwickelt werden.*

■ Wie lange dauerte die Arbeit an *Helena und die Ratten in den Schatten*?

*Ich muss schon zugeben, dies war ein großes Projekt. Ich habe einige kleine, aber auch sehr viele ganzseitige Illustrationen angefertigt. Alles in allem sind es insgesamt mehr als 40 Illustrationen. Das war eine Menge Arbeit, für die ich etwa fünf Monate gebraucht habe.*

■ Wie eng ist der Kontakt mit dem Autor normalerweise - und wie eng in diesem Fall?

*Mit Herrn Marzi stand ich während des Projektes per eMail oder über den Verlag in regelmäßigem Kontakt. Gerade die positive Resonanz der Autoren ist mir immer besonders wichtig. Ich nutze Buchmessen, um Verlage, aber auch Autoren persönlich kennenzulernen.*

■ Hatte Christoph Marzi genaue Vorstellungen, oder hatten Sie freie Hand?

*Ich hatte beim Illustrieren vollkommen freie Hand und das große Glück, dass meine Bilder Herrn Marzi von der ersten Skizze an sehr gefallen haben. Seine und meine Vorstellungen haben sich sehr genau getroffen.*

■ Wie viel Zukunft hat Ihrer Ansicht nach das Illustrieren von Kinderbüchern im Zeitalter von 3D-Filmen?

*Ich bin der Überzeugung, dass illustrierte Kinderbücher eine Zukunft haben. Bücher kann ich in der Hand halten, ich kann die einzelnen Seiten fühlen, und Papier hat einen ganz eigenen Geruch. Wenn ich will, kann ich sie abends im Bett lesen oder sie immer wieder hervorholen, wenn mir danach ist. Gerade Kinderbüchern kommt noch eine besondere Eigenheit zu: Sie erzählen nicht nur Geschichten, sondern sie begleiten Kinder seit vielen Generationen.*

■ Welche Techniken bevorzugen Sie beim Zeichnen? Zeichnen Sie mit Bleistift vor und kolorieren danach?

*Ich scribble zu Beginn mit dem Bleistift vor. Die entgültigen Skizzen zeichne ich dann auf dem Graphiktablett genauer nach, und koloriere diese anschließend am Computer.*

■ Vielen Dank!

Das Interview führte

*Stefanie Platthaus*

## CHRISTOPH MARZI
## RATTEN IN DEN SCHATTEN

Helena fühlt sich in der neuen Schule eigentlich wohl. Bis ihr die anderen Kinder von den Ratten erzählen: den Ratten in den Schatten. Von dem Moment an betrachtet Helena ihre neue Umgebung mit anderen Augen. Denn in der Großstadt, in der sie früher lebte, gab es kaum Schatten. Aber hier auf dem Land gibt es mehr als genug davon - besonders in der Nacht. Als ihr Plüschaffe Chico eines Nachts aus dem Fenster fällt, muss Helena ihn natürlich retten. Aber dafür muss sie ihm in die Schatten folgen.

Christopher Marzi erzählt, unterstützt von den Zeichnungen Monika Parciaks, wie in einem klassischen Kinderbuch. Die Geschichte (Arena Verlag) ist ein wenig gruselig. Doch sie zeigt Kindern auf anschauliche Weise etwas Verblüffendes, das letztlich sogar entgruselt wird. *Helena und die Ratten in den Schatten* ist ein meisterhaft erzähltes Märchen über die Angst und wie man mit ihr umgeht.

*Stefanie Platthaus*

## ÜBERNATÜRLICHE HAUSMEISTER

# KLEINE HÜTER

KOBOLDE, GNOME UND ANDERE GEISTER DES HAUSES

Geistwesen, die an ein Haus gebunden sind, findet man in allen europäischen Kulturen und auch außerhalb Europas. Sie sind meist unsichtbar, können sich aber materialisieren und nehmen oft die Form von kleinen Menschen an. Ihre Größe beträgt dann nur eine Handbreit. Die Hausgeister gehören zu den friedlichsten Geistern überhaupt. Das Wohl des Hauses liegt ihnen am Herzen, und wenn dessen Bewohner gut mit ihrer Wohnstube umgehen, helfen die Hausgeister, wo sie nur können. Der Übergang zu anderen Geistern ist fließend. So sind manche Hausgeister in Wirklichkeit Naturgeister, die im Holz von Balken leben: Sie stammen aus dem Baum, in dem sie ursprünglich ihr Domizil hatten. Ein anderer Ursprung sind Ahnenkulte: Dann ist der Hausgeist oft identisch mit dem Geist des Erbauers.

Die Vorstellung von Hausgeistern geht auf die religiöse Vorstellung zurück, dass ein Raum heilig sein kann. Es gibt unheilige und heilige Orte. Auch nicht religiöse Menschen kennen eine besondere Verbindung zu bestimmten Räumen, sei es die Landschaft der Kindheit, der Ort der ersten großen Liebe oder eben das Haus oder der Hof, in dem ein Mensch aufgewachsen ist.

## Raum

Das religiöse Bewusstsein hält den heiligen Raum für beseelt, und die Architektur bildet diese beseelte Welt ab. So ist die zentrale Zeltstange der mongolischen Jurten zugleich der Pfeiler, der die Welt trägt. Die Tür, die für den gläubigen Christen die Kirche von der Straße trennt, ist die Schwelle von der profanen zur heiligen Welt. Innerhalb des heiligen Raums kann man mit Göttern, Dämonen und Geistern in Verbindung treten. Manche Geister leben aber auch permanent hier. Diesen heiligen Ort müssen Menschen suchen. Zum Beispiel offenbart er sich an der Stelle, wo ein Jäger ein Tier tötet. Die Vorstellung, dass ein Haus beseelt ist oder beseelt werden kann, spiegelt sich in dem grausam anmutenden Brauch alter Kulturen, ein Lebewesen, zum Beispiel einen Hund, noch früher angeblich auch eine Jungfrau, in die Steine eines Neubaus einzumauern.

Die Trennung zwischen Naturgeistern wie Waldschraten oder Erdgnomen und Hausgeistern ist fließend. Das Gebiet, das der traditionsgebundene Mensch kontrolliert, ist die Welt der guten Geister. Draußen leben die Schaden bringenden Geister, die Dämonen oder die Seelen der Toten. Draußen ist alles, was nicht kontrolliert ist: unbekannte Höhlen, die Nacht, das Gebiet des Nachbarstammes. Belebt und beseelt aber ist all das.

Oft gehen die Ursprünge des Hausgeistes zurück auf den Stammesführer, so beim russischen Domovoje. Dieser Geist wohnt hinter dem Ofen oder auf dem Dachboden, melkt die Kühe, kümmert sich um die Pferde und sorgt sich um die Gesundheit der Hühner. Auch die Badehäuser behütet er. Es gibt verschiedene christlich überbaute Varianten dieses in ganz Russland bekannten Geistes. So halten viele Russen bis heute den auch Domzil genannten Geist für einen Schutzengel. Im Bad soll er jeden erwürgen, der nicht gebetet hat. Er kündigt durch lautes Seufzen an, wenn ein Familienmitglied stirbt, und er verlässt das Haus, wenn Hunger oder Seuchen drohen. Auch der Domovoje betont die ursprünglich religiöse Bedeutung des Hauses und des Herdfeuers. Beides stand für den Mittelpunkt des Universums. Der Hüter des Hauses war gleichbedeutend mit dem Stammesführer. Dieses alte Denken zeigt sich daran, dass es zu Kämpfen kommt, wenn ein Domovoje in ein Haus einziehen will, das ein anderer Geist noch nicht verlassen hat. Diese Kämpfe sind handfester Natur und erinnern an Stammeskonflikte.

Ein rüpelhafter Hausgeist ist der Clurichaun der britischen Inseln. Er lebt bevorzugt in Weinkellern. Seine Kleidung erinnert an einen Schankwirt, seine rote Nase zeugt von seiner Lieblingsbeschäftigung. Er ernährt sich von Wein, schmeißt die Flaschen und Gläser kaputt und grölt betrunken herum. Nur absoluter Alkoholverzicht vertreibt ihn und zwingt ihn dazu, das nächste Weinlager aufzusuchen.

Ihm gegenüber wirken die Kölner Heinzelmännchen bieder. Nachts, wenn die Menschen schlafen, verrichten sie alle Arbeiten. Sie dürfen aber nicht gestört werden, sonst verschwinden sie für immer. Ob diese Wesen wirklich aus alten Glaubensvorstellungen stammen, ist nicht sicher - den ersten schriftlichen Beleg finden wir im 19. Jahrhundert. Es scheint aber einen Nachhall religiöser Vorstellungswelten zu geben, denn »Heinzelmännlein« war auch eine Bezeichnung für die Alraunwurzel. Diese galt durch ihre menschenähnliche Form als Sitz von Geistern. Einen anderen Hausgeist kennt jeder, und ein Ethnologe aus Übersee würde wohl hierzulande einen religiösen Ahnenkult vermuten, dessen Fetische weit verbreitet sind - wir nennen sie Gartenzwerge.

Der schottische Brownie verhält sich ähnlich gutmütig. Er liebt Kinder und hilft ihnen, wo er nur kann. Seine braune Kleidung ist so dreckig, weil er den Bauern zur Hand geht. Ein Brownie nimmt dafür kein Geld an, freut sich aber über Naschwerk. Werden Brow-

**Gedicht zu den Kölner Heinzelmännchen von August Kopisch (1836)**

*Wie war zu Köln es doch vordem*
*Mit den Heinzelmännchen so bequem!*
*Denn, war man faul, ...*
*man legte sich*
*Hin auf die Bank und pflegte sich:*
*Da kamen bei Nacht,*
*Ehe man's gedacht,*
*Die Männlein und schwärmten*
*Und klappten und lärmten,*
*Und rupften*
*Und zupften,*
*Und hüpften und trabten*
*Und putzten und schabten ...*
*Und eh ein Faulpelz noch erwacht, ...*
*War all sein Tagewerk...*
*bereits gemacht! (...)*

Kobold-Figur des schwedischen Künstlers Jacob Petersson

nies beleidigt, vergessen sie das jedoch nie. Zum Beispiel werfen sie demjenigen, der sie verletzt hat, Teller auf den Kopf, stellen ihm ein Bein oder ziehen ihm den Milchschemel weg. Statt einer Nase hat der Brownie nur zwei Löcher und ist am ganzen Körper behaart. Nur wer genauso hilfsbereit ist wie ein Brownie, kann diesen Geist sehen.

Ein anderer schottischer Hausgeist wirkt im Gegensatz zum Brownie bösartig - der Bodach. Er erscheint als faltiger Greis und lebt im Kamin. Nachts kommt er heraus, hält frechen Kindern die Nase zu, zieht ihnen an den Ohren und verursacht Alpträume, wenn sie einschlafen.

Bodach ist aus dem Schottischen und heißt: alter Mann

## Kobold

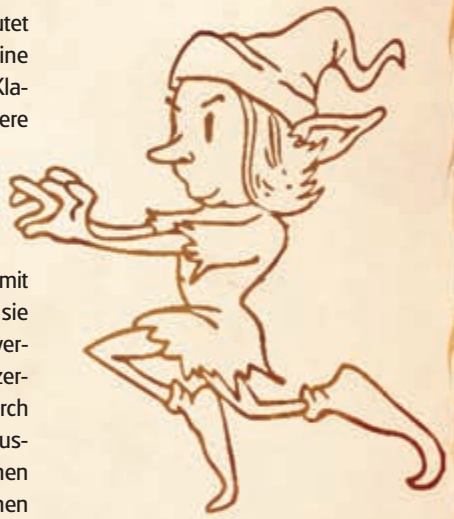
Der bekannteste Hausgeist ist der Kobold. Sein Name bedeutet nichts anders als »Hausgeist«. Das alte deutsche Wort Koben bedeutet Haus oder Stall. Bold bedeutet gut, heißt aber auch Männchen oder Kerl - wie in Lügenbold. Auch der Kobold war ursprünglich ein Ahnengeist. Er bleibt in dem Haus, das er erbaut hat - die Seele des Erbauers ist die Seele des Hauses. Vom Kobold leitet sich der Klabautermann ab, das Wort Klabauter hat den gleichen Wortstamm wie holländisch Klabouter, was Kobold bedeutet. Dieser Klabouter ist ein Hausgeist. Da die Niederländer eine Seefahrernation sind, fand er den Weg zu den schwimmenden Häusern, den Schiffen. Das niederdeutsche klabastern (klabautern) bedeutet poltern oder lärmen.

Der Klabautermann hilft auf seinem Schiff, dichtet die Fugen oder refft die Segel, neigt aber auch zu derben Späßen. Die sind zwar selten lebensbedrohend, aber nervtötend. Nachts streitet er sich zum Beispiel häufig mit Ratten und bringt die Seeleute um den Schlaf. Wie andere Hausgeister kopiert der Klabautermann die Kleidung seiner Leute, erscheint also mit Matrosenmütze und Pfeifchen. Wie der Kobold bleibt er normalerweise unsichtbar und verrät nur durch Herumpoltern seine Anwesenheit. Wenn er sich sichtbar macht, ist das ein schlechtes Omen und deutet auf ein Unglück wie Sturm oder eine Seuche hin. Der herumpolternde Klabautermann verweist auf eine andere Geisterfigur, den Poltergeist:

## Poltergeist

Poltergeister lassen sich leicht mit Hausgeistern verwechseln. Auch sie treiben in Gebäuden ihr Unwesen, verrücken Schränke, lassen Glastüren zersplittern, werfen Stühle und Teller durch die Luft. Doch im Unterschied zu Hausgeistern sind Poltergeister an Personen gebunden. Oft sind sie durch einen Fluch dazu gezwungen, als Geist umherzugehen, oft bestrafen sie jemanden, der für ihren Tod verantwortlich ist. Sie sind im Unterschied zu Hausgeistern keine Schutzgeister. Die Heimsuchungen durch einen Poltergeist steuern auf einen Höhepunkt zu - sie beginnen mit Kleinigkeiten wie einem offenen Fenster, durch das der Wind zieht, steigern sich zu laufenden Wasserhähnen und werden letztlich lebensgefährlich, wenn der Poltergeist mit schweren Gegenständen auf Menschen wirft oder Wanduhren umstürzt, vor denen die Hausbewohner sich aufhalten. Poltergeist ist wie Kindergarten in die englische Sprache eingegangen, doch lässt sich ein deutscher Ursprung daraus nicht ableiten: Ähnliche Phänomene sind seit dem Mittelalter aus verschiedenen Teilen Europas bekannt. Im Unterschied zu den Hausgeistern beschäftigen Poltergeister die Parapsychologen, Theosophen und Spiritisten ebenso wie Wissenschaftler, die nach rationalen Erklärungen suchen.

Rationale Erklärungen sind plötzliche Windstöße, unsicher aufgestellte Gegenstände, aber auch Magnetfelder. Der Psychologe Nadnor Fodor stellte in den dreißiger Jahren die These auf, dass Poltergeistphänomene ihren Ursprung in psychischen Energien haben. Nicht Geister, sondern starke Gefühle wie Zorn oder sexuelle Begierde sorgen demnach dafür, dass sich Gegenstände bewegen. Der Amerikaner William Roll von der Psychischen Forschungsstiftung in Durham studierte über hundert Poltergeistberichte aus mehreren Jahrhunderten. Er meinte darin spontane Psychokinese zu erkennen. Das bedeutet, dass psychische Kräfte Objekte bewegen können. Besonders Pubertierende könnten auf diese Art Aggressionen entladen. Der Poltergeist ist demnach bloß eine seelische Projektion, die als solche ein Eigenleben führt. Solche seelischen Abspaltungsmechanismen sind tatsächlich bekannt, zum Beispiel aus aggressiven Ausbrüchen von Soldaten in Stress-Situationen.



Eine einfachere Erklärung als psychische Eruptionen sind Handlungen, an die sich die Handelnden nicht erinnern. Bekannt sind Fälle von Therapierten, die ihre Wohnung anzündeten und felsenfest davon überzeugt waren, dass jemand anders das getan hätte. Maupassant beschreibt in *Horla* eine solche Wahnvorstellung, bis der Leser selbst nicht mehr weiß, ob es den unsichtbaren, aber allgegenwärtigen Horla wirklich gibt. Die Bindung des Poltergeistes an eine Person lässt eine solche Vermu-

# MACKENZIE-POLTERGEIST

Die am besten dokumentierte Geistererscheinung überhaupt ist der Mackenzie-Poltergeist auf dem Greyfriar's Graveyard in Edinburgh. Bei den dortigen Geschehnissen ist grundsätzlich Skepsis angebracht: Die Schotten sind für ihren Geisterglauben berühmt, und an keinem Ort Edinburghs spukt es mehr als auf dem Greyfriar's Graveyard. Hier schrieb Joanne Rowling den ersten Teil von *Harry Potter*, hier wurde Bram Stoker für *Dracula* inspiriert, und die hiesigen Grabräuber brachten Mary Shelley auf den Roman *Frankenstein*.

Der berüchtigte Ort ist das Black Mausoleum. Innerhalb von zehn Jahren bekamen dort mehrere hundert Menschen körperliche Probleme. Einige berichteten, sie hätten sich wie von einer unsichtbaren Hand an die Wand gedrückt gefühlt, andere haben eine Präsenz wie von einer Person neben sich gespürt. Kratzer auf der Haut und Zerrungen waren neben Nervenzusammenbrüchen und Angstzuständen die Symptome. Diese wurden von Ärzten bestätigt. Hinzu kamen unerklärliche Feuer und kalte Luftzüge. Die Universität von Edinburgh führte eine mehrjährige Studie durch, an der sich Wissenschaftler verschiedener Fakultäten beteiligten. Eine Erklärung waren besonders starke Magnetfelder, die genau an dem Ort, wo die Symptome auftraten, gemessen werden konnten. Diese Erklärung könnte auch andere britische Spukvorstellungen erklären. Viele Kennzeichen lassen sich wissenschaftlich erklären. Die »kalte Hand« ist eine Folge mittelalterlicher Bauwerke, durch die ruckweise der Wind zieht und in denen es massive Temperaturunterschiede gibt. Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass Naturphänomene wie Kälteeinbrüche oder Magnetfelder bei Menschen körperliche Wahrnehmungen auslösen wie durch ein unsichtbares, aber körperliches Wesen. Vergleichbar mit einem Traum, übersetzt das Gehirn diese Wahrnehmungen in Bilder: Bekannt ist zum Beispiel das Traumbild einer Hand, die aus der Erde nach dem Schlafenden greift, wenn kalte Luft durch die Luken zieht.

George Mackenzie (1636-1691) war ein Lordadvokat während der Regierungszeit von Charles II. Seine grausamen Methoden im Umgang mit politischen Gegnern brachten ihm den

Spitznamen »der blutige Mackenzie« ein. Sein Grab lag auf dem Greyfriar's Graveyard. Die Geistergläubigen sind überzeugt, dass Mackenzie verflucht ist, als Poltergeist umzugehen. Dies soll die Strafe sein für seinen Massenmord an den oppositionellen Covenanters, die er in Edinburgh verhungern ließ. Das Black Mausoleum liegt dort, wo die Covenanters eingesperrt waren. Kinder in Edinburgh spielten eine lokale Variante vom Schwarzen Mann: Sie klopften an die Tür seiner Grabkammer und riefen: »Bluidy Mackenzie, come oot if ye daur, lift the sneck and draw the bar!« (»Blutiger Mackenzie, komm raus, wenn Du Dich traust, öffne den Riegel und entferne den Balken!«) Dann liefen sie weg, bevor der zornige Geist erschien.

Die Poltergeistereignisse um das Black Mausoleum sind jedoch erst seit 1998 in die Öffentlichkeit gekommen. Auslöser war ein Obdachloser, der behauptete, Mackenzies Grab sei offen gewesen, er habe sich in das Grab gelegt und sich auf einem Haufen Leichen wiedergefunden. Die Geschichte war unglaubwürdig, danach begannen allerdings die Poltergeist-Aktivitäten. Die »City of the Dead Tour« über den Greyfriar's-Friedhof ist eine der erfolgreichsten Geisterführungen in Edinburgh. Während rational denkende Menschen die Geschehnisse um das Black Mausoleum seit 1998 als kollektive Suggestion betrachten, sind die Geistergläubigen überzeugt, dass Makkenzies Geist sich durch das öffentliche Interesse in seiner Ruhe gestört fühlt und deshalb ausrastet: eine perfekte Story für schottische Touranbieter. Und an dieser Schnittstelle zwischen Realgeschichte, Geistergeschichten und wissenschaftlich belegten Symptomen ist die Welt um einen gruseligen Poltergeist reicher.

*Utz Anhalt*

tung zu. Bei Poltergeistern, die in Anwesenheit von mehreren Menschen aktiv sind, liegt der Fall nicht so einfach. Allerdings ist das gegenseitige Hervorrufen von Verhaltensweisen und Gefühlen durch geistig-seelische Beeinflussung gut belegt - bis hin zu Massenpsychosen. Dies gilt insbesondere, wenn die Beteiligten bereits etwas von einer solchen Situation erwarten.

Ob die einzelnen überlieferten Phänomene in einem einzigen Zusammenhang stehen, ist sehr fragwürdig. Die mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Poltergeister kennen wir nur aus fragmentarischen Geschichten: Im neunten Jahrhundert warf ein Geist mit Steinen um sich. Eine regelrechte Poltergeistwelle schwappte erst in der Moderne über die europäischen Staaten, ausgelöst 1848 durch die Fox-Schwestern, in deren Gegenwart solche psychokinetischen Erscheinungen stattgefunden haben sollen. In der Spiritismusdiskussion der Jahrzehnte danach gehörte das Poltergeist-Phänomen zu den Lieblingsthemen. Psychokinese, Gedankenübertragung und Hellsehen gehörten zu jedem gepflegten Gespräch in den Londoner Clubs. In jüngerer Zeit machte vor allem der Miami-Poltergeist von sich reden, den viele Menschen gespürt haben wollen. Manche Poltergeist-Vorkommnisse lassen sich banal erklären: als Betrug. Helena Blawatsky, ein Star der Theosophen- und Geisterseherszene an der Wende zum 20. Jahrhundert, hatte ihr Haus mit Zirkusmagiersystemen präpariert, durch die zum Beispiel Töne aus dem Nichts kamen oder sich Gegenstände bewegten. Ihr angeblich von Geistwesen vermitteltes Wissen hatte sie sich nachweislich aus Bibliotheken zusammengeschrieben. Sämtliche parapsychologischen »Beweise« der Manifestation von Geistwesen wie Poltergeistern sind wissenschaftlich nicht belegt - zum Großteil sind sie sogar wissenschaftlich widerlegt.

*Utz Anhalt*

**Skulptur der australischen Künstlerin Patricia Piccinini**

# WILDE ORKS

## AUS DER SICHT DER MONSTER - DIE BLUTORK-TRILOGIE

Die *Blutork*-Bücher von Bernd Frenz sind klassische Fantasy. Hauptfigur ist der Ork-Krieger Urok. Frenz nimmt die Perspektive des allwissenden Erzählers ein. Dadurch kann er die kulturellen Triebkräfte von Blutorks, Schattenelfen, Lichtbringern und Menschen zeigen. Klassische Fantasy birgt Gefahren in sich: Die Leser haben an Humanoide wie Orks und Elfen bestimmte Erwartungen. Der Autor sollte aber auch nicht in den Klischees verharren. Markus Heitz zeigt in *Die Zwerge*, wie man tradierte Figuren behutsam neu interpretiert. Ebenso bringt Frenz bei den Orks neue Aspekte in das Genre ein - es gibt bei Frenz kein wirkliches Gut und Böse und keine Kopie von Tolkien. Die Blutorks selbst sind kräftig, kriegerisch und nicht allzu clever. Sie haben aber anthropologische Gründe für ihr Denken: Sie verehren das Blut der Erde, die Lava, und erhalten von diesem Blut ihre Kraft. In Lava schmieden sie ihre zerstörerischen Waffen aus Blutstahl.

Die Schattenelfen erhalten ihre Macht hingegen vom Atem des Himmels, dem Wind. Die Magie ist in ihrer ursprünglichen Bedeutung die Beherrschung der Naturkräfte. In unserer Welt überschnitt sich die Figur des Schmieds, der Metall verwandelt, mit der des Schamanen oder Ritualpriesters - bei den Mongolen, den Ureinwohnern Sibiriens und in Afrika.

### Blut

Menschen, Blutorks, Schattenelfen oder Schlangenmenschen haben jeweils eine kulturspezifische Art zu denken und zu handeln. Ihre jeweils unterschiedliche Ethik ist aber in sich logisch. Dazu entwirft Frenz auch neue Kreaturen: Die Lichtbringer sind sehr mächtige Wesen, die fliegen können und die Kraft des Lichtes mit zerstörerischer Wucht einsetzen - sie erinnern an Engel. Die Beschreibungen der Natur wirken plastisch, die Details einer Stammeskultur füllen die Geschichte mit Leben. Frenz gibt Einblicke in Flora und Fauna, die Religionen, Kulturen und Völker seiner komplexen Welt.

Den Alltäglichkeiten widmet sich Frenz intensiv: So kommen wilde Lindwürmer zu einer Fischerhütte im Sumpf, um sich Parasiten aus den Schuppen entfernen zu lassen. Diese Sümpfe, die schwarze Marsch, wirken besonders real: Tolkiens Auenland erinnert an das ländliche England - und Bernd Frenz aus Norddeutschland beschreibt das Tiefland glaubwürdig und kenntnisreich: mit Knüppeldämmen, Aalfischern und speziellen Booten, um durch Moorlachen zu staken. Die fantastische Erweiterung einer vertrauten Landschaft wirkt meist überzeugender als eine freie Erfindung.

Frenz' Orks sind in Raubscharen umherschweifende Krieger und der Erde verpflichtete Priester, die sich in Dörfern und Clans organisieren und sich gegenüber einem gemeinsamen Feind definieren. Sie ähneln den Germanen und Kelten des Altertums, aber auch den Ureinwohnern Amerikas: Solidarität gilt zuerst gegenüber der Schar, dann gegenüber dem Clan, dann gegenüber den Orks, nicht aber gegenüber anderen Humanoiden. Allerdings sind die Orkstämme untereinander zerstritten und überfallen sich auch gegenseitig.

Urok fällt aus der Rolle, als er den gefangenen Menschen Ragmar kennen lernt und begreift, dass Menschen weder dumm noch feige oder ehrlos sind. Doch Ragmar stirbt auf dem Scheiterhaufen der Blutorks, dem Blut der Erde geweiht. Urok aber, der Ragmars Leiden verkürzt, indem er ihm den Schädel spaltet, wird geächtet.

### Gesetz

Die harten Gesetze der Orkstämme sind in sich logisch, denn die Orks leben als einziges Volk in Freiheit, und sie wissen um die Bedrohung ihrer Welt. Alle anderen Völker hat ein menschlicher Despot unterworfen. Die Elfen, geschickte Meuchelmörder, sind Sklaven des Tyrannen. Die Kinder der Elfen werden den Eltern entrissen und zu Mordwerkzeugen erzogen. Wer aus den Zwängen der jeweiligen Gesellschaften ausbricht, ob Ork oder Elf, ist vogelfrei. Frenz verblüfft mit immer neuen Wendungen und zeigt, was Krieg aus Menschen (hier: Humanoiden) macht. Diese Fantasy hat viel mit der Wirklichkeit zu tun.

### Zukunft

Der zweite *Blutork*-Roman, *Der Sklave*, handelt von der Schlacht zwischen den Menschen und ihren Verbündeten. Urok gerät nach der Niederlage der Orks als Gladiator in die Arena. Der zum Sklaven gewordene Krieger wird zum Befreier, der die Orks eint, um die Heere des Tyrannen zu besiegen. Auch die reichlich vorhandenen Kampfszenen sind mehr als Hack and Slay. Schafft es Urok, Stammesführer zu werden?

Frenz erzählt spannend und detailverliebt. Er überschlägt sich vor Ideen. *Die Blutorks* sind eine fesselnde Lektüre mit komplexem Plot. Am besten nimmt man sich Zeit und liest alle drei Bände in einem Rutsch - es lohnt sich.

*Utz Anhalt*

»ICH SCHREIBE GENAU DAS, WAS MIR VORSCHWEBT«

# DÜSTERNIS

## INTERVIEW MIT BERND FRENZ

Mit Bernd Frenz, dem Verfasser der *Blutork*-Romane, sprach unser Mitarbeiter Utz Anhalt:

■ Wie bist Du Fantasy-Schriftsteller geworden?

*Da geht es mir wie den meisten Autoren - ich habe mir schon immer gern Geschichten ausgedacht und niedergeschrieben, nicht nur Fantasy, sondern auch Krimis oder Historisches. Die erste längere Geschichte habe ich mit vierzehn verfasst. Die Initialzündung, regelmäßig Kurzgeschichten zu schreiben, kam, als ich bei einem Storywettbewerb in den achtziger Jahren den ersten Platz belegt habe. Auch während meiner kaufmännischen Ausbildung und eines BWL-Studiums habe ich nebenbei geschrieben. Ende der Neunziger konnte ich dann meine ersten Sachen an Bastei verkaufen. Dadurch war ich bei der Endzeitserie* Maddrax *von Anfang an dabei, konnte deren Kosmos mitgestalten und auf diese Weise Geld verdienen. So hat es sich ergeben, dass ich vom Schreiben lebe.*

■ Die Blutorks sind eine Stammeskultur. Gibt es reale Vorbilder?

*Die frühen Pikten, wie sie von Robert E. Howard darstellt worden sind, sind ein Einfluss. Aber generell gibt es für Konflikte, die bei dem Zusammenprall zwischen einer technisch fortgeschrittenen und einer naturnahen Kultur auftreten, genügend Beispiele in der Menschheitsgeschichte. Aber ich habe da nicht explizit recherchiert.*

■ Elfen, Orks und Menschen unterscheiden sich von gängigen Klischees. Bist Du da systematisch vorgegangen?

*Systematisch dagegengehalten habe ich nicht, aber jeder Autor versucht natürlich, sich vom Bestehenden abzugrenzen. Ich habe eine Menge gelesen und weiß, was mir gefällt und was nicht. Das ist das einzige, was du als Autor machen kannst: schreiben, was du selbst gut findest, und hoffen, dass viele Leser deinen Geschmack teilen.*

■ Die Blutorks haben einen düsteren Touch. Schwebt Dir dabei auch die Wirklichkeit früher Kulturen vor?

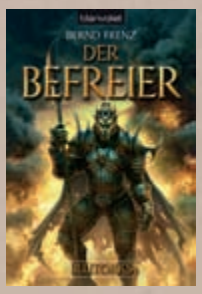
*Der Bezug zu historischen Vorbildern ist da. Es ging mir aber vor allem darum, die Orks als komplexe Kultur darzustellen, in der es auch einen Alltag und nicht nur Raubzüge und Scharmützel gibt. Mein Herz schlägt ein bisschen für die bösen Jungs, darum wollte ich sie gerne etwas positiver darstellen.*

■ Siehst Du es als Bereicherung an, wenn ständig Romane über Elfen, Orks, Trolle und dergleichen erscheinen?

*Eine Gefahr im Sinne einer Verflachung sehe ich nicht. Die Möglichkeiten, Fantasy zu veröffentlichen, waren in Deutschland noch nie so gut wie heute. Und je mehr Autoren veröffentlichen, desto mehr Ideen werden umgesetzt. Was sich hält, entscheiden die Leser.*

■ Wie schätzt Du die Möglichkeit ein, in der Fantasy wirklich Neues zu entwickeln und zu veröffentlichen?

*Die Möglichkeit, Neues zu entwickeln, ist immer gegeben. Natürlich denken Verlage ökonomisch und entscheiden entsprechend, was in ihr Programm passt. Aber jeder Autor hat die Chance, die Redaktionen mit seinen Ideen und Manuskripten zu überzeugen. Allein der Autor entscheidet, was er schreibt.*




■ Wie frei bist Du in Deiner Themenwahl? Ruft Blanvalet Dich an und fragt: »Herr Frenz, wir wollen was über Orks herausbringen, schreiben Sie das?«

*Nein, ich schreibe genau das, was mir vorschwebt. Allerdings verfasse ich keine Romane ins Blaue und biete sie dann an, sondern stimme mich vorher mit den Verlagen ab: Ich erstelle mehrere Kurzexposés, und die Redaktion berät, ob eine meiner Ideen ins Programm passt. Wenn ja, lege ich los. Wenn nicht, muss ich mich anderweitig umsehen. Das Konzept für die Blutorks schlummerte schon auf meiner Festplatte, als ich das erste Mal mit Blanvalet in Kontakt getreten bin. Da es aber genau war, was die Redaktion haben wollte, sind wir uns einig geworden.*

■ Die Blutorks sind komplexe Persönlichkeiten. In *Avatar* sind die ganz Fremden eine Hippie-Kommune, verständlich, aber nicht ganz fremd. Wie kann man Andersartigkeit lesbar gestalten?

*Eine völlig fremdartige Sichtweise zu entwickeln, ist sicher schwer. Der Leser muss einen Bezugspunkt finden. Die Orks sind zwar anders als Menschen, aber er kann sich in ihre Denkweise noch hineinversetzen. Natürlich kann ein Autor weiter gehen, doch je fremdartiger die Schilderungen werden, desto weniger Leute sind bereit, ihnen zu folgen. In der Literatur ist der zur Verfügung stehende Spielraum aber erheblich höher als z.B. in der Filmbranche, wo in der Vorfinanzierung ungeheure Summen im Spiel sind. Dort wird größter Wert auf Massenkompatibilität gelegt. Um bei* Avatar *zu bleiben: Ich bin mir sicher, James Cameron wäre in der Lage gewesen, die Navi wesentlich fremdartiger darzustellen, doch um die enormen Produktionskosten wieder einzuspielen, war er darauf angewiesen, ein möglichst breites Publikum anzusprechen. Aus diesem Grund werden ja viele Buchvorlagen bei einer Verfilmung glattgebügelt.*

■ In den Erzählungen des 18. und 19. Jahrhunderts äußerten fiktive Indianer oder Südsee-Häuptlinge Kritik, die nicht offen ausgesprochen werden konnte. Hat Fantasy eine ähnliche Funktion?

*In den wenigsten Fällen, würde ich sagen. Obwohl das natürlich möglich ist. Schließlich hat Jonathan Swift mit* Gullivers Reisen *auch eine Satire auf die Gesellschaft seiner Zeit geschrieben. Aber dieser Kunstgriff wird eher angewandt, wenn es für die betreffenden Autoren keine Möglichkeit gibt, ihre Meinung auszusprechen. Ich persönlich möchte vor allem spannend unterhalten und niemanden belehren. Was nicht heißt, dass sich nicht auch tiefergehende Gedanken in eine Fantasy-Geschichte einbauen lassen. Vor allem aber hat die Fantasy die Funktion des klassischen Abenteuerromans übernommen. Sie erfüllt das Bedürfnis nach dem Geheimnisvollen, nach einer anderen Welt, die über die Enge der selbst erfahrenen Wirklichkeit hinausgeht. Karl Mays Erzählungen oder Stevensons* Schatzinsel *haben ähnliche Bedürfnisse gestillt. Für den Leser der Weimarer Republik oder der Nachkriegszeit waren diese Geschichten ebenso exotisch wie für uns eine Fantasywelt. Abenteuerromane in dieser Form werden aber kaum noch geschrieben, und wenn doch, dann eher mit einem ironischen Unterton im Stile von* Indiana Jones, *denn heutzutage ist mehr über die historischen Realitäten bekannt. Archetypen wie Ritter oder Piraten haben aber nichts an Attraktivität verloren. Deshalb tauchen sie in den Fantasy-Romanen auf.*

■ Welche Rolle spielen eigene Erfahrungen? Bei der schwarzen Marsch musste ich an das Steinhuder Meer und das Tote Moor denken.

*Die Ähnlichkeit zum Steinhuder Meer ist mir beim Schreiben gar nicht aufgefallen, aber da ist sicherlich was dran. Unbewusst spielen vertraute Elemente immer eine Rolle. Trotz aller Planung geschieht da viel aus dem Bauch heraus. Die beiden Karten, die in den Romanen abgedruckt sind, standen zwar schon früh fest und haben mir sehr geholfen, mir ein komplexes Bild meiner Welt zu verschaffen, aber viele Ideen kommen erst beim Schreiben. Das macht für mich den Spaß an der Arbeit aus: die Momente, in denen ich selbst von den Figuren oder den Geschehnissen überrascht werde. Sonst wäre mir das zu langweilig.*

■ Was rätst Du jungen Menschen, die Fantasy-Schriftsteller werden wollen?

*Erst einmal selbst viel lesen, das ist die Voraussetzung. Und dann möglichst viel schreiben, so banal sich das auch anhört. Dafür braucht man notfalls nur Papier und einen Stift. Ich würde allerdings niemals planen: »In zwei Jahren bin ich Fantasy-Schriftsteller und verdiene damit mein Geld«. Das klappt mit Sicherheit nicht. Wichtig ist vor allem, nicht ewig an ein und demselben Text herumzufeilen, sondern lieber eine Geschichte zu beenden, auch wenn man nicht mit ihr zufrieden ist, und es dafür bei der nächsten besser zu machen. Der Rest ergibt sich dann - eine gewisse Ausdauer vorausgesetzt - von allein.*

■ Zu Deinen nächsten Projekten ...

*Weitere Fantasy. Bei meinem nächsten Roman stehen allerdings keine Orks, sondern Menschen im Mittelpunkt. Und es wird wieder ziemlich düster werden.*

■ Danke schön.

Das Interview führte *Utz Anhalt*

Foto: Bernd Frenz

TARAN UND DIE FOLGEN

# LLOYD BEI LÜBBE

## LLOYD ALEXANDER UND DIE CHRONIKEN VON PRYDAIN

Lloyd Alexanders *Taran*-Romane, *Die Chroniken von Prydain*, gehören zu den großen Jugendbuchzyklen der Fantasy. Erstveröffentlicht wurden sie in den Jahren 1964 bis 1968. Im Sommer 2009 sind erstmals alle Romane in einem Band als Taschenbuch-Sammelausgabe erschienen: *Taran* enthält alle fünf Romane aus dem Zyklus und die Kurzgeschichtensammlung *Der Findling und andere Geschichte aus Prydain* aus dem Jahre 1970. Der Sammelband enthält auch ein Lexikon der wichtigsten Begriffe zur Reihe sowie ein Essay über den Autor, fachkundig verfasst von Lektor und Übersetzer Helmut W. Pesch (siehe Interview).

Lloyd Alexanders *Taran*-Romane wurden mehrfach ausgezeichnet. Der erste Band der Reihe, in der Erstübersetzung *Taran und das Zauberschwein*, stand auf der Auswahlliste zum deutschen Jugendbuchpreis und wurde von Otfried Preußler übersetzt.

## Wales

Walisischer Sagen und Legenden hat sich Lloyd Alexander bedient, als er *The Book of Three*, so der Originaltitel des ersten *Taran*-Romans, schrieb. Der junge, ungestüme Taran lebt gemeinsam mit dem Schmied Coll und dem weisen Zauberer Dallben auf einem kleinen Hof. Seinen Lebensunterhalt verdient er als Hilfsschweinehirt, auch wenn er von großen Abenteuern träumt. Noch weiß er nicht, dass das weiße Ferkel, das er hütet, magische Fähigkeiten besitzt: Hen Wen kann die Zukunft voraussagen.

Als der dunkle Herrscher Arawn seine Häscher ausschickt, spürt Hen Wen deren Kommen und flieht in Panik in den Wald. Tarans Suche nach Hen Wen entwickelt sich zu einer gefahrvollen Queste durch ganz Prydain bis an die Grenzen des Landes der Toten. Er bekommt es mit mächtigen Gegnern zu tun und trifft neben anderen wundersamen Begegnungen eine Handvoll treuer Gefährten, die ihn auch auf seinen zukünftigen Abenteuern begleiten.

## Weggefährten

Die schillerndsten Gefährten sind Gurgi, Fflewddur Fflam und Eilonwy. Gurgi scheint männlichen Geschlechts zu sein und ist eine Art Halbmensch. Er ist ein emotionales, bepelztes Wesen. Auch wenn er zunächst vor allem durch sein weinerliches Wesen auffällt, entwickelt er sich im Verlauf des Zyklus zu einem der mutigsten Streiter.

Fflewddur Fflam, der eigentlich das Oberhaupt eines benachbarten Königreichs ist, will seine Tage lieber als Barde verbringen. Seine magische Harfe kann von allein spielen. Nur dank ihr kann sich Fflewddur überhaupt über Wasser halten, denn er ist ein miserabler Musiker. Außerdem neigt er zur Aufschneiderei. Allerdings reißen die Saiten der magischen Harfe, wenn der wandernde König anderen eine Lüge auftischt.

## DAS MABINOGION

Als eine der Hauptinspirationsquellen von Lloyd Alexander für die *Chroniken von Prydain* gilt das *Mabinogion*: eine Sammlung alter walisischer Sagen. Auch wenn diese elf Prosatexte in sich vereint, besteht sie aus vier Erzählungen, die vier Zweige des *Mabinogions*: Der Prinz von Dyfed tritt in jeder der vier Sagen auf.

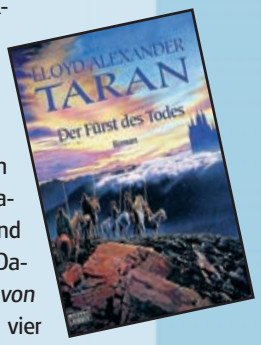
Die erste erzählt, wie er ein Jahr lang den Platz mit dem Herrscher des Totenreichs tauscht und sich danach in die wunderschöne Rhiannon verliebt. Die nächste Geschichte ist die Branwens, der Tochter Llyrs: Sie wird zur Braut eines irischen Königs, der sie wie eine Sklavin behandelt. Das löst einen Krieg aus, der Irland beinah vernichtet (dieser Sage entstammt das Motiv des Schwarzen Kessels in den *Taran*-Romanen). In der dritten Geschichte muss Manawydan zusammen mit seinen Gefährten einen Fluch vom Lande Dyfed nehmen. Im letzten Zweig erschafft der Held Gwydion für den Sohn seiner Schwester eine Frau aus Blumen und Pflanzen, um einen Fluch zu umgehen. Alexander hat diverse Namen und einzelne Motive (wie das Schwert Dyrnwyn) dem *Mabinogion* entlehnt.

Für Taran am wichtigsten wird aber die gleichaltrige Eilonwy. Taran lernt sie kennen, als er im Kerker der herrschsüchtigen Schwarzmagierin Achren sitzt. Wegen seiner Gefangenschaft kann Taran Eilonwys losem Mundwerk nicht entkommen. Da die junge Frau auf Kriegsfuß mit ihrer zauberkundigen Tante steht, befreit Eilonwy den Abenteurer und wird ebenfalls ein Mitglied seiner Truppe. Im Verlauf der nächsten Jahre wandelt sich die junge Prinzessin von einer Nervensäge zu einer Freundin und später zu Tarans großer Liebe.

## Ewiger Kampf

Vordergründig handeln auch die *Chroniken von Prydain* vom Kampf Gut gegen Böse. Das Böse tritt vor allem in Gestalt von Arawn auf, dem Fürsten des Todes. Arawn bleibt im Hintergrund und tritt bis kurz vor Ende der Reihe nie persönlich in Erscheinung. Er hat sich der schwarzen Magie verschworen, ist Gestaltwandler und will die ganze bekannte Welt unterwerfen. Zu seinen wichtigsten Handlangern gehört der Gehörnte König; seine mächtigste Waffe ist der Schwarze Kessel, ein magisches Gefäß, mit dem er eine Armee aus Toten erschaffen hat. Im Verlauf der Reihe versuchen die Gefährten, Hen Wen zu retten und den Schwarzen Kessel zu zerstören. Sie befreien Eilonwy, die im Verlauf dieses Abenteuers mehr über ihre Vergangenheit lernt. Der vierte Band erzählt von Tarans Suche nach seinen Wurzeln. Schlussendlich kämpfen die Gefährten gegen den Fürsten des Todes - was ähnlich wie in *Der Herr der Ringe* das Ende eines Zeitalters einleitet.

Die Bücher sind aber auch Entwicklungsromane. Das Erwachsenwerden, sich Finden und Entwicklung sind konsequent behandelte Themen. Ihren Charme verdankt die Serie neben ihren phantastischen Zutaten den Beziehungen der Charaktere untereinander und den spritzigen Dialogen. Dadurch sind die *Chroniken von Prydain* auch mehr als vier Jahrzehnte nach ihrem Erscheinen lesenswert.




*Christian Handel*

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE AUS PRYDAIN

**Das Peledryn:** Eine golden leuchtende Kugel in Eilonwys Besitz. In ihrem Licht lassen sich die Sprüche im Zauberbuch der Magierinnen von Llyr lesen.

**Das Buch der Drei:** Zauberbuch in der Obhut des Magiers Dallben. Es berichtet über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

**Dyrnwyn:** Magisches Schwert, auf dessen Scheide geschrieben steht, dass es nur von jemandem königlichen Geblütes gezogen werden kann, auf dass dieser damit herrsche und dem Bösen entgegentrete. Nachdem sein einstiger Besitzer es vor vielen Jahren in niederträchtiger Absicht zog, hat sich die Klinge schwarz verfärbt. Dyrnwyn wird zur mächtigsten Waffe gegen den Todesfürsten Arawn.

**Das Horn des Feenvolks:** Ein Schlachtenhorn, mit dessen Hilfe Taran das Volk der Feen ruft.

**Der Spiegel von Llunet:** Eine in Fels gefasste Quelle, verborgen in den Bergen von Lawgadarn. Sie soll einem Suchenden, der in sie hineinblickt, Antworten geben.

**Crochan - der Schwarze Kessel:** Ein Zauberkessel aus dem Besitz der drei Hexen aus den Marschen von Morva. Er wird von Arawn dazu missbraucht, eine Armee aus Toten zu beschwören.

**BASTEI. Jedem seine Welt.**

Der Bastei Verlag und MADDRAX gratulieren der **NAUTILUS** zur 75. Ausgabe!
Auf zu neuen Abenteuern!

BASTEI
www.BASTEI.de

## DIE VOLLSTÄNDIGEN CHRONIKEN VON PRYDAIN

# »EINE REINE FREUDE«

### INTERVIEW MIT DR. HELMUT PESCH

Foto: Helmut W. Pesch

Dr. Helmut W. Pesch arbeitet als Verlagslektor für die Verlagsgruppe Lübbe, ist aber auch als Autor (u.a. *Die Ringe der Macht*), Illustrator und Übersetzer tätig. Der Tolkien-Kenner schrieb seine Doktorarbeit über Fantasy. Als Lektor war er auch dafür verantwortlich, dass Alexander Lloyds *Taran*-Zyklus bei Bastei Lübbe neu herausgebracht wurde. Darüber hinaus hat er für die Sammelausgabe die darin enthaltene Kurzgeschichtensammlung übersetzt und einen Essay über den Autor und seine Welt sowie ein kleines Lexikon beigesteuert.

■ Herr Dr. Pesch wann sind Sie dem *Taran*-Zyklus das erste Mal begegnet?

*Es war Mitte der siebziger Jahre, als ich zum Studium in Großbritannien war. Damals bin ich auf der Suche nach Fantasy-Literatur in einem Buchladen darauf gestoßen, ebenso auch auf die Romane von Alan Garner und Susan Cooper.*

■ Darf man die *Chroniken von Prydain* bereits als Klassiker bezeichnen?

*Mark Twain definiert einen Klassiker als »ein Buch, das die Leute loben, aber nicht lesen«. Die* Taran*-Geschichten werden auch nach einem halben Jahrhundert noch gelesen, genau wie die* Narnia*-Romane von C.S. Lewis. So gesehen, haben sie den Test der Zeit bestanden. Darüber hinaus ist jedes Buch, auch* Der Herr der Ringe*, natürlich ein Kind seiner Zeit.*

*Lloyd Alexander erzählt nicht einfach walisische Sagen nach, sondern nimmt die Motive und formt daraus eine ganz eigene Geschichte. Darüber hinaus hat er sympathische und originelle Charaktere geschaffen, die er mit einer gehörigen Portion Situationskomik in Szene setzt und die sich im Laufe der Geschichte weiterentwickeln. Und er erzählt, ähnlich wie Tolkien, vom bedauerlichen, aber unabwendbaren Ende des mythischen Zeitalters.*

■ Zumindest in Deutschland waren Lloyd Alexanders andere Romane längst nicht so populär wie die *Taran*-Reihe. Woran liegt das?

*Das gilt nicht nur für Deutschland. Tatsächlich sind es seine besten Bücher; nicht von ungefähr wurde der letzte Band mit der Newbery Medal, dem bedeutendsten amerikanischen Jugendbuch-Preis, ausgezeichnet. Alexanders spätere Romane sind nicht schlecht, aber es fehlt ihnen der besondere Funke, der die* Taran*-Geschichten zum Leuchten bringt. Dennoch hat der Autor der Versuchung widerstanden, eine Fortsetzung zu schreiben, was kommerziell sicher klug gewesen wäre. Aber er meinte, alles dazu gesagt zu haben.*

■ Vor ein paar Jahren hat sich Bastei Lübbe die Rechte hierzulande gesichert. Wie kam es dazu?

*Die* Taran*-Geschichten erschienen zunächst bei Arena, einem reinen Kinder- und Jugendbuch-Verlag. Durch die Öffnung der Fantasy-Literatur für Leser jeden Alters (»All-Age-Fantasy«) war die Überlegung naheliegend, die Romane auch einem älteren Publikum anzubieten. Das entsprach auch dem Wunsch des Autors.*

■ Sie haben die Kurzgeschichten übersetzt, die in *Der Findling und andere Geschichten aus Prydain* versammelt sind.

*Ich besaß diesen Band auf Englisch und stellte zu meiner Verwunderung fest, dass die Geschichten nie auf Deutsch erschienen waren. Sie zu übersetzen war eine reine Freude, da gerade bei diesen kürzeren Texten jeder Satz sitzt.*

■ Für die aktuelle Gesamtausgabe sollen versehentlich einige Kapitel gestrichen worden sein?

*Durch einen nach wie vor unerklärlichen Fehler der Setzerei fehlen in der ersten Auflage 16 Seiten im Text. Diese Auflage ist vom Verlag sofort zurückgezogen worden. Wer ein Exemplar dieses Fehldrucks besitzt, kann es beim Verlag gegen ein vollständiges Buch eintauschen. So was passiert nur bei Büchern, mit denen man sich besondere Mühe gibt.*

■ Im Anhang der Sammelausgabe gibt es einen von Ihnen verfassten Essay über Lloyd Alexander und sein Schaffen. Sind Sie dem Autor persönlich begegnet?

*Leider nein. Lloyd Alexander lebte in Philadelphia, USA, und bis dorthin habe ich es nie geschafft. Es gibt ein sehr gutes, von Alexander autorisiertes Lexikon zu den* Chroniken von Prydain*, in dem er selbst zu Wort kommt. Darüber hinaus hat er auch Vorträge über Kinder- und Jugendliteratur gehalten.*

■ Alexanders phantastische Welt Prydain hat ihre Wurzeln ja in der keltischen, insbesondere der walisischen Mythologie.

*Ich habe selber einen Roman,* Die Kinder von Avalon*, geschrieben, der teilweise auf dem walisischen* Mabinogion *beruht (und in dem auch Orddu, Orwen und Orgoch vorkommen). Ich interessiere mich seit Langem für die keltischen Überlieferungen, habe eine Menge Quellenbücher dazu gesammelt und sogar mal einen Anfängerkurs Gälisch besucht. Es ist eine der faszinierendsten Mythologien der Welt.*

■ Sie gelten als deutscher Phantastik-Experte: Wie hat sich Ihrer Meinung nach das Fantasy-Genre in den letzten Jahren verändert? Wie wird es sich in den nächsten Jahren verändern?

*Wesentliche Veränderungen waren die Aufhebung der Grenzen von Jugend- und Erwachsenenbuch durch* Harry Potter*, die Öffnung der High Fantasy zur Massenliteratur durch die Verfilmung von* Der Herr der Ringe *und die allmähliche Aufweichung der Genreunterschiede, die zuletzt in der Vermischung von Liebes- und Vampirroman in Stephenie Meyers* Twilight *gipfelte. Parallel dazu hat sich die Fantasy, ausgehend vom Rollenspiel, in der digitalen Welt etabliert und ist für die jüngere Generation heute normal. Es sind meistens einzelne Werke, die eine Initialzündung bewirken, darum lässt sich schwer voraussagen, wohin die weitere Entwicklung führen wird.*

■ Vielen Dank.

Das Interview führte
*Christian Handel*

## ADAPTIONEN

1985 machte Disney aus den ersten beiden Büchern den abendfüllenden Zeichentrickfilm *Taran und der Zauberkessel*. Der durchaus gelungene Film kann mit der Buchvorlage nicht mithalten. Er war für das Unternehmen Disney nur ein mäßiger Erfolg - auch, weil er für einen Zeichentrickfilm sehr düster geraten ist. In den vergangenen Jahren kursierten immer wieder Gerüchte über eine geplante Realverfilmung. Konkrete Pläne scheint es aber nicht zu geben.

Darüber hinaus hat der SWR zu jedem der fünf Bücher ein Hörspiel produziert. Alle Teile (insgesamt fünf CDs) sind in einer Sammelbox bei Wellenreiter erschienen.

NAUTILUS
ABENTEUER & PHANTASTIK

# Abenteuer & Phantastik

# WERDEN SIE NAUTILUS-SCOUT!

## VERLÄNGERN SIE IHR ABO KOSTENLOS UM 3 HEFTE ODER MEHR!

**Machen Sie mit beim NAUTILUS Scout-Programm und verlängern Sie Ihr eigenes Abo der NAUTILUS um zusätzliche Gratis-Hefte, wenn Sie die NAUTILUS an Ihre Bekannten und Freunde weiter empfehlen und diese dadurch ebenfalls ein Abonnement abschließen. Und das lohnt sich für Sie: Pro vermitteltem Maxi-Abo wird Ihr Abonnement um 3 Hefte verlängert, pro Standard-Abo um 2 Hefte und pro Mini-Abo um 1 Heft - und es gibt kein Limit! Sie können Ihr eigenes Abo mit den Scout Abo-Coupons unbegrenzt verlängern!**

**NAUTILUS ABO WERBE-COUPON**

### ☐ Ja, ich will das NAUTILUS-Abo!

Hiermit bestelle ich ab der nächsten Nummer verbindlich folgendes Abonnement:

- ○ **Nautilus Mini-Abo über 3 Ausgaben zu € 12,-**
- ○ **Nautilus Standard-Abo über 6 Ausgaben zu € 20,-**
- ○ **Nautilus Maxi-Abo über 12 Ausgaben zu € 40,-**

Das Abonnement verlängert sich jeweils um weitere 6 Hefte für Euro 20,- wenn nicht 2 Wochen nach Erscheinen des vorletzten Heftes schriftlich gekündigt wird.

DATUM UNTERSCHRIFT (DES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN)

Ich bin berechtigt, die Abo-Bestellung ohne Angabe von Gründen innerhalb einer Woche zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an die Nautilus gewahrt.

NAME VORNAME

STRASSE PLZ,ORT IN DEUTSCHLAND (KEIN AUSLAND)

### ☐ Ja, ich bekomme Gratis-Hefte

denn ich habe als Nautilus-Abonnent einen neuen Nautilus-Abonnenten geworben:

- ○ **1 Heft gratis pro Mini-Abo über 3 Ausgaben**
- ○ **2 Hefte gratis pro Normal-Abo über 6 Ausgaben**
- ○ **3 Hefte gratis pro Maxi-Abo über 12 Ausgaben**

DATUM UNTERSCHRIFT (DES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN)

Die Laufzeit meines ungekündigten Nautilus-Abonnements wird pro geworbenem Neu-Abonnement nach Eingang der Abo-Zahlung kostenlos um die jeweilige Anzahl an Heften verlängert. Gekündigte Abos können nicht als Neu-Abonnement geworben werden.

NAME VORNAME

STRASSE PLZ,ORT IN DEUTSCHLAND (KEIN AUSLAND)

DER TEXT IST FERTIG - UND JETZT?

# VON DER TÜCKE DES EXPOSÉS

VON DER IDEE ZUM TEXT ZUM BUCH, TEIL 2

Sobald der fertige Text in seiner Rohfassung steht - den dornigen Pfad dorthin haben wir im ersten Teil dieser Reihe beschritten - warten neue Herausforderungen auf den angehenden Autor. Diesmal stellen wir uns den Schwierigkeiten bei der Queste nach Testlesern sowie dem Entwerfen eines Exposés.

## Zumutung?

Es soll endlich jemand den Text lesen. Viele Autoren fühlen sich wohler, wenn erst mal nur wenige Menschen Einblick in ihr Schaffen erhalten. Das ist eine Art der Qualitätssicherung, für die sich niemand zu schämen braucht. Bei der Vorstellung, dass der Text nun in die Welt hinausgeht und vielleicht von Tausenden von Leuten unter die Lupe genommen wird, wird es vielen mulmig. Es lohnt sich aber, sich an dieses Gefühl zu gewöhnen, weil es einem wieder und wieder begegnen wird, sobald ein Text abgeschlossen ist und des Lektorats bzw. der Veröffentlichung harrt. Ein Patentrezept, wie man diese Nervosität im Zaum hält, kann ich nicht bieten, weiß jedoch, dass manch ein Kollege in solchen Phasen mit großem Eifer im Haus und Garten arbeitet.

Wenn man sich seine Testleser aussucht, nehme man sich zu Herzen, dass Verwandte und Freunde zwar großartige Unterstützer sind, aber nur selten mit dem gebotenen Abstand an den fertigen Text herantreten. Die Mutter, die jede abgelieferte Zeile ihres Nachwuchses abfeiert wie eine literarische Offenbarung, ist zu Recht ein gängiges Klischee. Allerdings kann es genauso gut vorkommen, dass die eigene beste Freundin die überkritische Brille aufsetzt, da sie eine befürchtete Blamage abwenden möchte oder die schriftstellerischen Bestrebungen ihres Freundes insgeheim albern findet.

## Internet

Bis zu einem gewissen Grad kann man diesen Effekten entgegenwirken, indem man seinen Text auszugsweise in einem passenden Internetforum zur Diskussion stellt oder dort nach geeigneten Testlesern sucht. Dieser Weg hält eigene Tücken bereit, da Rückmeldungen im Netz aufgrund des höheren Anonymitätsgrads bisweilen ungefiltert ausfallen und man es auch dort eben nur mit Geschmäckern zu tun hat. Einige Autoren versuchen, dies durch groß angelegte Aktionen auszugleichen, bei denen sie sich gleich um Hunderte Testleser bemühen. Unter Zuhilfenahme von 500 Rückmeldungen bastelt man seinen Text so zurecht, dass er hinterher jedem gefällt. Ein schöner Gedanke, der in der Praxis meist schon daran scheitert, dass es in Sachen Zeitplanung absoluter Unfug ist, 500 Textversionen mit Anmerkungen sinnvoll auswerten zu wollen. Am Ende muss man doch wieder selbst entscheiden, was man ändert. Schreiben ist ein einsames Geschäft.

Man sollte bei einer überschaubaren Zahl von Testlesern bleiben, an deren Ehrlichkeit man glaubt. Ist man sich unsicher, ob ein Testleser ehrlich ist, kann man den Spieß umkehren und im Vorfeld einen kleinen Test durchführen: Man schicke dem Kandidaten eine alte Textprobe aus der frühen Entstehungszeit des Werkes, die im Optimalfall noch voller Fehler steckt. Wird diese bittere Pille ohne Murren geschluckt, eignet sich die betreffende Person nicht als Testleser.

## Warnung

Man sollte hingegen niemals einem Lektoratsservice Geld in den Rachen werfen. Ist ein Text gut genug, wird er - die entsprechende Beharrlichkeit und ein wenig Glück vorausgesetzt - auch einen Verlag finden. Ein Teil der Leistung des Verlages besteht dann in einem professionellen Lektorat, das den Autor keinen Cent kostet. Alles andere ist Abzocke.

## Perfekt

Viele Schreibende stellen sich die Autorenkarriere so vor: »Ich schreibe mein Buch, das ich dann an einen Verlag schicke, und der findet es so unfassbar großartig, dass er es sofort haben will.« Vorstellung und Wirklichkeit könnten kaum weiter auseinanderklaffen. Niemand in der Verlagswelt reagiert begeistert, wenn ihm unaufgefordert 600 Seiten auf den Tisch krachen. Man schießt nicht mit Kanonen auf Spatzen, und es lohnt sich nicht, Verlagslektoren oder Agenten mit ausgedruckten Komplettmanuskripten zu bombardieren.

Wenn man mit einem Text auf Verlagssuche geht, fertigt man in der Regel eine Art Visitenkarte dieses Textes an, das Exposé. Wie so ein Exposé genau auszusehen hat, ist eine geheime Wissenschaft, die wir nun erforschen.

Falls ich wüsste, wie das perfekte Exposé beschaffen ist, das eine Veröffentlichung und Bestsellerverkäufe garantiert, schriebe ich nur noch Exposés und überließe die Ausarbeitung des eigentlichen Romans Uneingeweihten. Bedauerlicherweise weiß niemand, wie das vollkommene Exposé aussieht. Wir können uns aber die wichtigsten Exposé-Modelle näher anschauen.

## Kurz und knackig

Jedes Exposé zeichnet sich durch eine knappe und präzise Sprache aus, aber dieses Modell steigert das noch. Ein solches Exposé ist höchstens eine Seite lang und schafft es dennoch, dem Leser zu vermitteln, was das angepriesene Buch so besonders macht, wie die Handlung verläuft, welche Figuren im Mittelpunkt des Geschehens stehen und an wen es sich in erster Linie richtet.

Warum so kurz? Vor allem in den größeren Verlagen ist es üblich, dass die anvisierten Buchprojekte einer Abteilung auch den kritischen Blicken der anderen Abteilungen unterzogen werden. Das bedeutet im Extremfall, dass das Exposé für unser Fantasy-Epos (nennen wir es »Das Lied von Avalon«), auch von Verlagsmitarbeitern begutachtet wird, die sich um Phantastik im Allgemeinen und Fantasy im Besonderen einen Dreck scheren. Das gilt ja auch umgekehrt: Wer sich als Verlagsmensch für Fantasy begeistert, muss sich in solchen Häusern mit Chick-Lit oder Schicksalsromanen befassen und ist dann für kurze Exposés ebenfalls dankbar.

Vom Aufbau her unterscheidet sich dieses Exposé-Modell nicht von den anderen. Es erläutert die Zielsetzung und das Grundthema des Texts, gibt einen Überblick über die Handlung und die wichtigsten Figuren, nennt die herausragenden Besonderheiten in Sachen Stil und Plot, gibt ein Zielpublikum an und verrät ein wenig über den Autor. Die Kunst bei diesem Modell liegt darin, das Prinzip des Eindampfens von Information bis an seine Grenzen zu führen: Ein solches Exposé entsteht nicht in einem Durchlauf. Es ist das Ergebnis vieler Streichungen und Schwerpunktverlagerungen, und es wird von Fassung zu Fassung präziser.

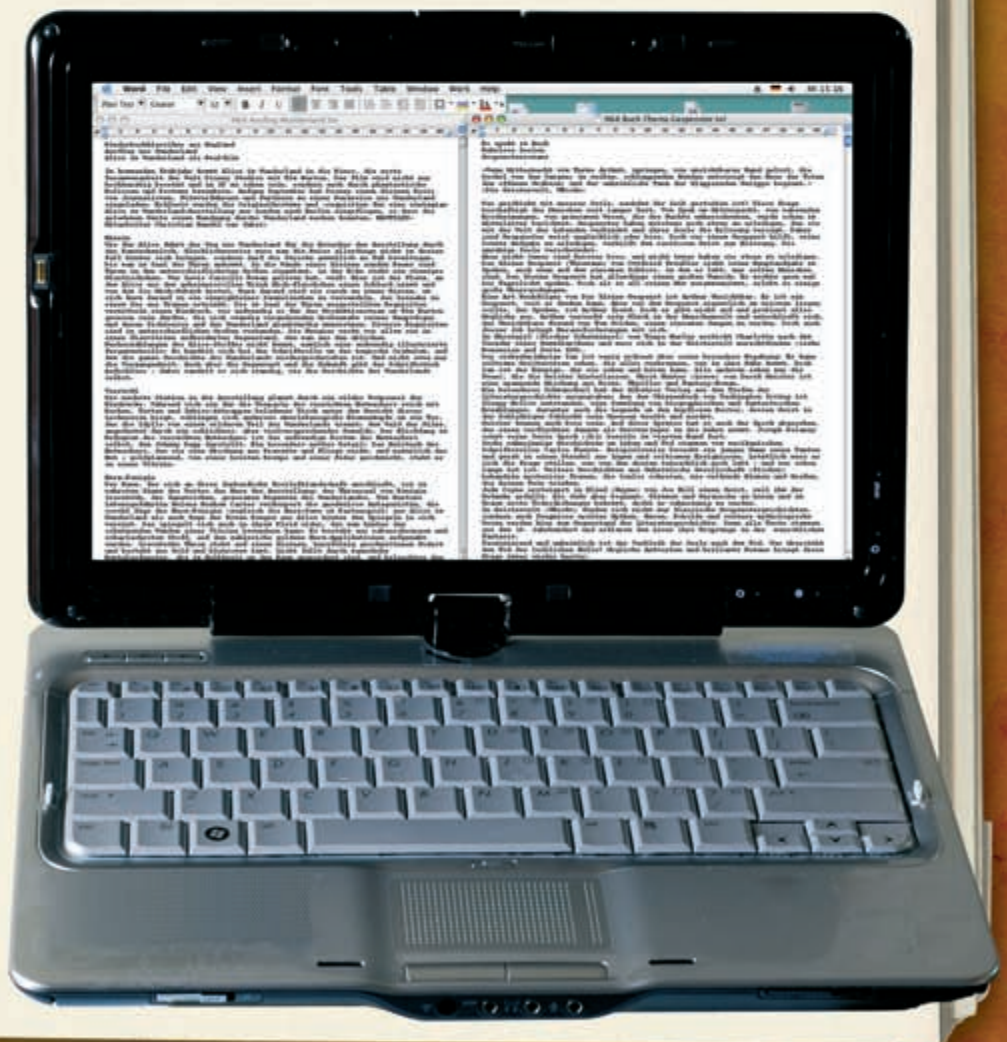
Der große Vorteil dieser Herangehensweise ist, dass man sich hinterher der Besonderheiten des Textes sehr bewusst ist. Falls dem nicht so ist, sollte man wahrscheinlich nicht das Exposé nachbessern: Sondern man geht besser noch einmal einen Schritt zurück und fragt sich, ob der zugrundeliegende Text tatsächlich all das enthält, was einem beim Schreiben so faszinierend vorkam.

## Extra: Der Kernsatz

Zum Stichwort »Kürze«: Bei der Konzeption jeder Art von Exposé ist es hilfreich, einen kurzen Kernsatz bzw. -halbsatz zu entwickeln, der die Stimmung, die Stoßrichtung und das Besondere des zu exponierenden Romans einfängt (ähnlich einem Pitch in der Werbung). Für »Das Lied von Avalon« könnte der zum Beispiel lauten: »Eine mitreißende Erzählung über die Kraft der Magie und den Zauber der Liebe in einer dem Untergang geweihten Welt.« Klingt womöglich doof, bündelt aber eine Menge wesentlicher Information: Es wird keine besonders freundliche, idyllische Stimmung geben, es ist eher klassische Fantasy, da viel, oft und mächtig gezaubert wird, und Romantik und Gefühl spielen eine zentrale Rolle. Womöglich ist »Die Lied von Avalon« aber auch »die packende Geschichte eines jungen Helden, der allein gegen die bösen Machthaber seines Heimatreiches rebelliert« Dann wüssten die Leser des Exposés sofort, dass sie es eher mit actionbetonter, düsterer Fantasy zu tun haben - also mit Literatur für ein Publikum, das wenig Wert auf Herzschmerz legt.

## Mittelklasse

Dies ist die gängigste Variante des Exposés. Die Länge liegt zwischen drei und zehn Seiten und schwankt je nachdem, wie intensiv die oben genannten Unterpunkte beackert werden. Viele Exposés beginnen nach dem Kernsatz mit der Erläuterung des Ziels. Es bietet sich an, das Projekt in die Geschichte des Genres einzuordnen. Auf die Fantasy



bezogen heißt das zum Beispiel: Orientiert sich der Text an von Tolkien eingeführten Handlungselementen? Oder an Sword & Sorcery im Stile Howards? Am New Weird eines China Miévilles? An dieser Stelle sollte man auch Bezüge zur aktuellen Marktsituation herstellen. Wäre das titelgebende Lied von Avalon beispielsweise ein besonderer Gesang von Vampiren, sollte man die Beliebtheit von Paranormal Romance erwähnen. Eine weitere Frage, die der Abschnitt mit der Zielsetzung beantworten sollte: Was soll mit diesem Buch überhaupt erreicht werden? Will ich einen Entwicklungsroman in einer Fantasywelt erzählen? Und wenn ja: Mit welchen Themen will ich meine Leser für dieses Experiment begeistern?

Der nächste große Abschnitt befasst sich mit der Handlung und den Figuren. Generell sollte man versuchen, die Handlung so wiederzugeben, dass der rote Faden klar bleibt. Es muss nicht jede Figur, die nur eine unterstützende Funktion erfüllt, namentlich erwähnt werden. Niemand braucht zu wissen, wie der Wirt einer Taverne am Ende der Welt heißt, welche Haarfarbe die Palastwache hat, die bestochen wird, um Zugang zu den Gemächern des Königs zu erhalten, oder ob der Magier, bei dem der Held in die Lehre geht, Vettern und Basen hat. Im Roman können diese Details dazu beitragen, eine Welt lebendig zu gestalten; im Exposé sind sie bestenfalls überflüssig, schlimmstenfalls nervtötend. Viele Autoren verzichten ganz auf die Präsentation einzelner Figuren, weil sie die wichtigsten Eigenschaften ihrer Protagonisten lieber in die Handlungszusammenfassung einfließen lassen - eine elegante Möglichkeit.

Völlig kontraproduktiv ist es hingegen, die Handlungszusammenfassung mit einem Cliffhanger enden zu lassen. Die Menschen, die das Exposé lesen, müssen wissen, wie die Geschichte ausgeht, damit sie sie beurteilen können.

Insbesondere dann, wenn man eine eher ungewöhnliche Struktur der Erzählung gewählt hat - einen Briefwechsel, ein Springen zwischen verschiedenen Zeitebenen, eine Rahmenhandlung und vergleichbare Eskapaden - sollte man das im Exposé klar und deutlich schreiben. Beide Seiten werden enttäuscht, wenn der Verlag ein Manuskript einfordert und dann von einer Veröffentlichung absieht, weil der zuständige Lektor erst beim Sichten desselbigen feststellt, dass der komplette Plot rückwärts in Dialogform aus der Sicht von zwei Randfiguren erzählt ist.

Wie bei Modell 1 muss man auch bei Modell 2 in einem eigenen Abschnitt zumindest kurz umreißen, was den beworbenen Text so besonders macht. Ein Teil des Exposés, der für Phantastik-Autoren von besonderer Relevanz ist, ist jener Abschnitt, in dem die fiktionale Welt vorgestellt wird. Hier gilt es wiederum, eine gesunde Mischung aus Vertrautem und Besonderem zusammenzustellen. Selbst wenn man denkt, es wäre unnötig zu erwähnen, dass in dieser Welt der quasi-mittelalterliche Feudalismus herrscht, sollte man es dennoch tun: Je runder das Bild der Welt und der Handlung ist, das das Exposés vermittelt, desto wahrscheinlicher ist es, dass es im Gedächtnis haften bleibt. Immer schön das Vertraute mit dem Aufregenden mischen: Feudalismus mag ein alter Hut sein, aber in der Welt von »Das Lied von Avalon« könnten die Adligen rückwärts altern, also als Greise einen Thron besteigen, den sie aufgeben müssen, sobald sie als Kleinkinder nur noch unzusammenhängend brabbeln.

Die Frage nach dem Zielpublikum bedarf eines eigenen Abschnitts. Zurzeit ist viel von All-Age die Rede - doch selbst wenn man sagt, man möchte ein Buch für Jung wie Alt schreiben, trifft man damit eine wichtige Aussage. Zum Beispiel, dass im entsprechenden Roman nicht mit Gewaltexzessen und ausgedehnten Sexszenen zu rechnen ist. Man sollte unbedingt begründen, weshalb man glaubt, das anvisierte Publikum auch zu begeistern. Dass sämtliche Männer ein Faible fürs Schwerterschmieden haben oder alle an Feen interessierten Frauen das eigene Buch ganz bestimmt lieben werden - das bleibt ohne Benennung von Faktoren eine bloße Behauptung.

Zu guter Letzt sollte man einige aussagekräftige Zeilen über sich selbst verfassen. Man kann die eigene Vita trocken und nüchtern halten. Aber erfahrungsgemäß sind Leser auch am Autor als Person interessiert. Auch hier sollte man das Besondere betonen. Wer Falkner ist, das erste Lebensdrittel auf einer Insel im Südpazifik als Kind von Schildkrötenforschern verbracht hat oder Auslandskorrespondent in einem ehemaligen Krisengebiet war, sollte dieses biographische Gold auch ausgeben.

## Noch Fragen?

Modell 3 macht alles, was die beiden anderen Modelle auch tun - nur länger und detailreicher. Es gibt Exposés, die einen kompletten Szenenablaufplan des gesamten Romans enthalten, ausgefeilte Marktanalysen bieten und dem Leser zusätzliches Wissen über komplexe wissenschaftliche Zusammenhänge an die Hand geben, die für die Handlung relevant sind.

Wie der Bau von Modell 1 ist das Anlegen von Modell 3 eine hohe Kunst. Es gibt sehr spannende, hochinteressante Langexposés - zum Teil mit 30 Seiten und mehr - aber die Gefahr besteht darin, sich zu verzetteln. Allgemein geht der Trend in den letzten Jahren eher zu kürzeren Exposés. Wer sich unsicher ist, ob der angepeilte Verlag oder Agent vielleicht doch ein langes Exposé präferiert, der sollte höflich nachfragen.

Aber wie fragt man beim Verlag nach und wie findet man überhaupt den passenden Verlag? Über all das und viel mehr schreibe ich im dritten und abschließenden Teil dieser Reihe.

*Thomas Plischke*

# DIE MAGISCHE SCHREIBWERKSTATT

## MAGISCHE ORTE

Die Heyne Fantasy-, Mystery- und Science-Fiction-Autoren berichten von ihren Ausflügen ins Fantastische

### Heute: BORIS KOCH
### Von Toteneichen und Drachengeburten

**Boris Koch**

wurde 1973 in Augsburg geboren, wuchs in einem bayrischen Dorf auf und lebt heute als freier Autor in Berlin. Er gehört zur Crew der *Otherland Buchhandlung* in Kreuzberg und bestreitet mit Markolf Hoffmann und Christian von Aster die phantastische Lesebühne *Das StirnhirnhinterZimmer*. Mit *Der Drachenflüsterer – Der Schwur der Geächteten* setzt er seinen Roman *Der Drachenflüsterer* fort.

© Anna Kuschnarowa

An der nördlichen Grenze des Großtirdischen Reichs, direkt am Fuß des gewaltigen Wolkengebirges und geteilt durch den Fluss Dherrn, liegt das Städtchen Trollfurt. Nur selten verirren sich fahrende Händler oder andere Fremde hierher, seit die Blausilbermine geschlossen wurde, und auch der mächtige Orden der Drachenritter hat die Stadt vergessen, seit dort nicht mehr nach jenem seltenen Metall geschürft wird, aus dem die schimmernden Klingen geschmiedet werden, die einen Drachen verwunden können, seine Schuppen, Sehnen und Knochen durchtrennen. Denn darum geht es dem machtgierigen Orden – den Drachen die Flügel abzuschlagen, um sie gefügig zu machen. Die Häuser auf der linken Seite des Dherrn sind seit etwa zehn Jahren überwiegend verlassen, die Minenarbeiter, die dort lebten, weitergezogen, um anderenorts ihr Glück zu versuchen.

Trollfurt ist – als Ort in einem Roman mit jugendlichen Hauptfiguren – hier teilweise inspiriert von meiner eigenen Kindheit, von meiner damaligen Begeisterung für Western und abenteuerliche Geschichten aus der Zeit des Goldrauschs, wie auch von realen, leerstehenden Bauernhöfen nur wenige Meter vom Haus meiner Eltern entfernt. Jedesmal, wenn ich an ihnen vorbeikam, befiel mich der Wunsch, dort einzusteigen. So etwas prägt, die Neugier auf Ruinen und verfallende Gebäude ist mir bis heute geblieben.

Trollfurt liegt in einer Welt, in der nicht immer klar ist, wo der Aberglaube endet und die Magie beginnt, doch beides ist dort häufig mit Dingen oder Orten verbunden, auch mit Pflanzen wie etwa der sehr seltenen Goldesche, die der allgemeinen Überzeugung nach mit ihren Wurzeln Magie aus der Erde zieht und deswegen eine Rinde ausbildet, die härter ist als Stahl und deshalb außerordentlich beliebt für Rüstungen.

Ebenfalls zu den sogenannten Zauberwurzlern gehört die Toteneiche, die auf vielen Friedhöfen des Großtirdischen Reichs zu finden ist. Doch zu wenigen Ortschaften passt sie so gut wie zu Trollfurt, dessen Bewohner noch immer von der Vergangenheit schwärmen, von der Zeit der Blausilbermine, von damals, als es hier noch Drachenritter gab, wie auch vom Stadtgründer Dagwart, einem weithin verehrten Helden, der einst die menschenfressenden Trolle vertrieb. Vor etwa vierhundert Jahren, noch bevor der erste Tote auf dem Friedhof Trollfurts begraben wurde, wurde die Eiche mit dem Segen des Sonnengottes Hellwah geflanzt; sie wuchs rasch heran. Längst verlaufen ihre Wurzeln weit verzweigt unter dem gesamten Friedhof, sie ziehen nicht nur Wasser und Magie aus der Erde, sondern auch einen Hauch von der Seele jedes Begrabenen, so dass sich ein Blatt nach seinem Gesicht ausformt, jedes Frühjahr auf ein neues. Wenn nun der Wind durch die Blätter streicht, kann man im raschelnden Laub ein Wispern hören; je länger man lauscht, umso deutlicher werden die Worte. Unter der Toteneiche kann man die Ahnen um Rat fragen und bekommt Antworten, zumindest tagsüber; nachts drohen die falschen Ratschläge der Schattenkrähen, die sich dann im Geäst verbergen.

Es ist ein Ort für Traditionalisten, für all jene, die auf die überhöhten Ahnen stärker vertrauen als auf die Lebenden, für alle, die wissen wollen, wie man es früher, in der »guten alten Zeit« gemacht hat, und keine neuen Wege beschreiten wollen, keine eigenen Antworten finden. Der in Trollfurt geborene Drachenflüsterer Ben fragt dagegen seine verstorbene Mutter hier nicht um Rat. Zumal sie ihn zu Lebzeiten verprügelt hat – was soll sie ihm also nach dem Tod nun Gutes wollen?

Nach seiner Flucht aus Trollfurt stößt Ben, der sich gegen den Orden wendet, überall im Großtirdischen Reich noch auf andere »magische Orte«, beispielsweise die heilkräftige Quelle des Reinen Bachs vor den Toren Chybhias, einer reichen Stadt im Süden, in der sportliche Wettkämpfe stattfinden, mit den antiken olympischen Spielen vergleichbar, oder die unterirdischen Höhlen von Vierzinnen, deren Wände mit schimmernden Kristalladern durchzogen sind.

Doch vor allem erfährt er ein Geheimnis der Drachen, nämlich das ihrer Geburt; und auch das hat mit besonderen Orten zu tun. Denn Drachen sind geschlechtslos, sie haben keine Eltern, sondern wachsen in der Erde oder in Bäumen heran, in Felsen, manche gar auf dem Grund des Meeres, einer in einem ewig gefrorenen Teich hoch im Gebirge, einer im unbehauenen Grundstein einer Ruine. Es sind Orte von außergewöhnlicher Schönheit, die einen Drachen gebären, Orte, auf denen ein Zauber liegt, und sie spiegeln sich in der Farbe der Drachenschuppen wieder. Die Magie in der Erde bindet also nicht nur die Toten, sondern aus ihr erwächst auch neues Leben.

NAUTILUS BUCH KOLUMNE

## PHANTASTISCHE BUCH-NEUHEITEN

# KINO IM KOPF

EIN ÜBERBLICK ÜBER DIE AKTUELLEN NEUERSCHEINUNGEN IM MAI UND JUNI

Auf verschlungenen Sturmpfaden schmieden gefährliche Geheimbünde Verschwörungen gegen Schwarzmagier. Die Vorschauen der Verlage tragen auch in diesen Monaten fantastische Früchte. Für reichlich Lesefutter wird also gesorgt.

## Reihen

Mit *Sturmpfade* (Heyne) setzt Nicole Schuhmacher ihr ungewöhnliches Fantasy-Epos fort. Die junge Rika soll dem Gott der Sturmkraft dienen. Doch schon bald wird sie zum Spielball in einem Krieg. Diesmal übernehmen andere Figuren die Hauptrolle, doch auch die alten Bekannten tauchen wieder auf. Dabei ist die Handlung abgeschlossen, man kann den Roman also auch als Einzeltitel lesen. Nicole Schuhmacher: »Das Besondere an dieser Geschichte ist die Welt. Auf den ersten Blick mutet sie mittelalterlich an, doch existieren Technik und Magie Schulter an Schulter. Kriegsautomaten, Fabriken und elektrisches Licht konkurrieren sozusagen mit der Elementarmagie.« Von ihren Figuren mag die Autorin besonders Rhedgar: »Er arbeitet gern, obwohl sein Job als Leibwächter einer pubertierenden Königin alles andere als leicht ist. Dennoch lässt er sich selten aus der Ruhe bringen und verliert nicht seinen Humor.«

Die Geschichte der *Gilde der Schwarzen Magier* geht weiter: *Sonea* (Trudi Canavan, Penhaligon) hat den Kopf voller Sorgen. Dass sie einem ungeduldigen Mann, der ihr als nicht würdig erscheint, das Geheimnis der Schwarzen Magie offenbaren soll, ist dabei nicht das größte Problem. Dass in der Unterwelt ein Krieg tobt, ist zwar beunruhigend, aber sie hat schon Schlimmeres überstanden. Doch ihr Sohn entdeckt die Welt und verschwindet spurlos.

»Wir müssen den Weg gehen, der uns bestimmt ist, und dabei herausfinden, ob wir sind, wofür uns andere halten.« Mit *Unschuldsblut* (Sieben-Verlag) setzt Tanya Carpenter ihre erfolgreiche Reihe *Ruf des Blutes* fort. Die Protagonistin Melissa muss verhindern, dass ein uralter Dämon in unsere Welt gelangt, und ihren geliebten Vampir Armand vor einer tödlichen Falle retten. Wieder steht sie im Zentrum düsterer Intrigen. Tanya Carpenter: »Ich denke, man merkt diesem Band auch meine Autorenentwicklung an. Die Emotionen sind vielschichtiger, die Charaktere gewinnen noch mehr Tiefe, und ich wage mich wieder ein Stückchen weiter vor. Der Roman bietet einen breiteren Blickwinkel als die vorherigen und verlässt häufiger die Sicht von Melissa.« Ein Roman lebt von seinen Figuren, daher ist ihre Entwicklung in einer Reihe besonders wichtig: »Melissa Ravenwood ist wesentlich reifer geworden. Sie ist zwar von Band zu Band gewachsen, aber diesmal ist es besonders deutlich. Sie ist mehr Vampirin als je zuvor. Armand, Mels Geliebter, bekommt endlich seine Chance, Mel ebenbürtig zu werden. Franklin, Melissas Vater, muss sich mit einer neuen Situation arrangieren. Lord Lucien zeigt immer mehr sein wahres Gesicht. Auch Dracon hat sich vom schlichten bösen Buben zu einem vielschichtigen Charakter entwickelt. Bei ihm verwischen die Grenzen zwischen Gut und Böse am stärksten.«

Komm nackt und bring Essen mit - vielen Männern wird nachgesagt, dass sie nur das von einer Frau verlangen.

## STADT DER FINSTERNIS - DUELL DER SCHATTEN

BUCH TIPP

»Ich habe nicht viele Freunde, Saiman. Wenn ihm irgendetwas zustößt, dann nehme ich das, verdammt noch mal, persönlich.« Kate Daniels ist zurück, und diesmal gehen die Umstände, in die sie verwickelt wird, sie wirklich persönlich etwas an. Ihr Werwolffreund Derek wird halb tot geprügelt. Kate ahnt bereits, dass der Überfall etwas mit den berüchtigten Midnight Games zu tun hat. Von Anfang an ist klar: Es werden Köpfe rollen. Denn Kate in Action ist eine unaufhaltbare und vor allem sehr blutige Angelegenheit.

Während man im ersten Roman erst einmal mit der Protagonistin und der sehr originellen Welt warm werden musste, wird die Geschichte mit jedem weiteren Teil der *Stadt der Finsternis*-Reihe immer besser. Der dritte Band, *Duell der Schatten,* ist ein Highlight in der modernen Urban Fantasy: Er bietet Action, Freundschaft, Intrigen. Und auch Leidenschaft, und zwar ohne dass die Heldin auf jeder zehnten Seite mit ihrem Angebeteten ins Bett steigt. Die Verwicklungen zwischen Kate und Curren sind gerade deshalb so prickelnd, weil man nie genau weiß, was als nächstes passieren wird.

Wer die vorangegangenen Teile der Reihe nicht kennt, sollte mit dem ersten Band anfangen. Zwar werden in *Duell der Schatten* die Geschehnisse kurz wiederholt, um das Gedächtnis aufzufrischen. Neueinsteiger steigen aber besser am Anfang in die rasante Handlung ein.

Man kann nur hoffen, dass die weiteren Romane der Reihe *Stadt der Finsternis* das Niveau des hier besprochenen dritten Bandes halten können: *Duell der Schatten* ist nicht nur spannend und mitreißend geschrieben, sondern besticht dank der verbalen Schlagfertigkeit der Hauptfigur Kate ebenso sehr durch seinen Humor. Die letzte Seite des Buches blättert man mit einem breiten Grinsen und einem tiefen Seufzer um. Es bleibt einem nichts anderes übrig, als sehnsüchtig auf den nächsten Band zu warten.

*Olga Krouk*

# ZERFLEISCHT

BUCH TIPP

## THOMAS PLISCHKE: DIE ZOMBIES

Schon vor Jahren wurde der so genannten Völker-Reihe der Erschöpfungstod aus Materialmangel vorhergesagt. Gemeint war, dass jene in verschiedenen Verlagen erscheinenden Fantasy-Bücher, die je ein Volk der Fantasy im Titel tragen, irgendwann alle Völker behandelt haben müssten. Und dass das Publikum nach *Die Orks, Die Zwerge, Die Elfen, Die Drachen, Die Trolle, Die Dämonen, Die Zauberer, Die Kobolde* und *Die Goblins* derartiger Titel irgendwann überdrüssig werden müsste.

Aber das Publikum liebt die Titel und kauft sie in hoher Zahl. Thomas Plischkes *Die Zombies* zeigt, wie gut ein Völker-Roman sein kann:

Lily schreibt an ihrer Abschlussarbeit in Völkerkunde. Sie schreibt über die fast auf der ganzen Welt verbreitete Vorstellung von lebenden Toten, die sich aus ihren Gräbern erheben, um die Lebenden zu jagen und zu verzehren. Lily ist jung, klug und gewissenhaft. Sie ist die Hauptfigur, und sie infiziert sich mit einer Krankheit, die aus ihr eine lebende Tote macht.

Niemand hat ein Interesse daran, dass die Existenz von lebenden Toten bekannt wird: Staaten fürchten eine Massenpanik, gefolgt von einer hysterischen Jagd und einem extrem zugespitzten Bügerkrieg: Wenn jeder jeden für einen Fressfeind hält, bricht das gemeinschaftliche Leben zusammen.

Auch die lebenden Toten, soweit sie nicht zu hirnlosen Monstern geworden sind, wollen ihrer Jagd nach Sterblichen möglichst geheim nachgehen. Einige tauchen im Dschungel der Großstadt unter. Andere verbergen sich in der tiefsten Provinz und unterwerfen sich ein kleines Dorf, dessen Einwohner die Untoten nach Jahrhunderten unter deren Herrschaft schließlich für gerechte Herren halten, die sie vor einer bösen Außenwelt beschützen.

Und jene, die als verschworene Gemeinschaft die Untoten mit brutaler Gewalt, Mystik und moderner Technik jagen, wollen ebenfalls den Status quo erhalten: Sie jagen als moderne Elite die Menschenfresser und rechtfertigen damit vor sich selbst einen gewaltigen Reichtum und die Macht über Leben und Tod.

Eine besondere Freude ist die gekonnte Verbindung von Hoch- und Popkultur mittels gebildeter Zombies, die den Leser durch Textkenntnis von Brahms' *Deutschem Requiem* unterhalten, das so passende Zitate birgt wie: »Denn alles Fleisch, es ist wie Gras«, »Mein Leben, es ist nichts vor Dir«, »Die Toten werden auferstehen unverweslich« und »Selig sind die Toten«.

Plischke führt die großen Konfliktlinien effektvoll zusammen. Die Hauptfigur bleibt dank ihres Gewissens, ihrer Verzweiflung, ihres Selbstekels und ihrer Einsamkeit ausgesprochen sympathisch. Sämtliche Nebenfiguren sind überwältigend. Und das Finale bringt auch all denen Genuss, denen bis dahin noch zu wenig Splatter in diesem Zombie-Roman war. Ein überwältigendes Buch vom Leben, von der Liebe und vom Abschied.

*Lars Schiele*

Raines Ansprüche in *Die Nacht des Satyrs* von Elizabeth Amber bei Knaur sind sogar noch bescheidener - das Essen kann ruhig wegfallen. Seine Ehe war so katastrophal, dass er sich keiner Frau mehr anvertrauen will. Wobei man Raines Gattin durchaus verstehen kann: Wer will schon einen Mann, der sich ein Mal im Monat in einen unersättlichen Satyr verwandelt, der nur das eine will. Wer soll ihn lieben? Das kann nur Jordan, die selbst zur Hälfte nicht von dieser Welt ist.

*Justifiers* ist ein Science-Fiction-Klassiker des Pen&Paper-Rollenspiels und soll eine Wiedergeburt erleben: Gestandene Autoren der Phantastik hauchen diesem spannenden Universum neues Leben ein. Den Auftakt macht Markus Heitz mit dem Roman *Collector* (Heyne). Im Jahr 3042 brechen die Menschen mithilfe von auf der Erde gefundenen Artefakten ins Weltall auf und treffen auf die außerirdische Spezies Collector - Wesen, die dem menschlichen Volk scheinbar freundlich gegenüberstehen, jedoch schon bald ihr wahres Gesicht zeigen. Markus Heitz: »Im Zentrum der Geschichte steht ein Team aus einem Mann und einer Frau. Beide sind keine strahlenden Krieger, sondern durchaus vom Leben gezeichnet und leiden unter persönlichen Problemen. Der Mann - Kris - ist geschieden und muss um seine Tochter bangen, die in einem Quadranten lebt, der von den Collectors beherrscht wird. Seine Partnerin Faye hat eine kriminelle Vergangenheit und eine psychopathische Schwester, die verlangt, dass Faye immer bei ihr bleibt.« Den zweiten Band der Reihe übernimmt Christoph Hardebusch. Mit der *Justifiers*-Reihe könnte die Science Fiction, die in Deutschland momentan eher ein Schattendasein führt, neu aufleben.

## Einzeltitel

Ein Bild von einem ganz und gar nicht netten Engel zeichnet Timothy Carter in seinem Roman *Böser Engel* (Knaur). Der Teenager Stuart ist schwul, was im verschlafenen Örtchen Ice Lake zu einer Todsünde wird. Der Hass auf sein Anderssein artet aus, und der Junge muss um sein Leben fürchten. Der einzige, der ihm zur Seite steht, ist ein Dämon mit Gefühlsschwankungen. Autor Timothy Carter greift in seinem Buch ein wichtiges Problem auf: »In meinem Roman stehen die Engel für jene Prediger oder Priester, die die Leute zu einem bestimmten Thema aufpeitschen und anheizen und sie dann zu zerstörerischen Taten im Namen des Guten treiben.«

# WOLFSHADOW - MAGISCHE VERSUCHUNG

BUCH TIPP

*Magische Versuchung* aus der Reihe *Wolfshadow* (Lyx) der amerikanischen Autorin Eileen Wilks setzt dort an, wo der Vorgängerband *Verlockende Gefahr* aufgehört hat. Nachdem der gefährliche Sektenführer Harlowe im vorangegangenen Band fliehen konnte, ist die Ermittlerin Lily Yu zu seinem Ziel geworden. Harlowe will unbedingt an die junge Frau herankommen - er schmiedet einen teuflischen Racheplan.

Dieser Band beginnt ebenso spannend wie *Verlockende Gefahr* und serviert mit einer Serie von magischen Morden Suspense vom Feinsten. Thriller, Romantik und Fantastisches - diese Mischung hat der Leser der *Wolfshadow*-Reihe lieben gelernt. Doch in der zweiten Hälfte des Buches wagt die Autorin sich sehr weit ins Fantastische vor und schickt ihre Protagonisten auf einen Trip durch die Hölle - da wird die Handlung etwas konfus.

Die flüssige Erzählweise, sympathische Figuren, mit denen man gern mitfiebert, und ein interessantes Setting zeichnen *Magische Versuchung* aus. Doch von den politischen Verwicklungen und der Krimi-Geschichte, die im vorherigen Teil den besonderen Reiz ausgemacht haben, ist in diesem Buch wenig übrig. Erst zum Schluss findet die Autorin zu ihrer ausgewogenen Mischung zurück. Man kann also auf den nächsten Band hoffen.

*Wolfshadow - Magische Versuchung* ist ein interessanter Roman, der allerdings mit seinem Vorgänger nicht ganz mithalten kann. Dennoch macht er Lust auf die Fortsetzung und beschert schöne Lesestunden.

*Olga Krouk*

»Der Abend, der vor uns liegt, wird amüsant werden. Der guten Form halber sollte ich Sie aber darauf hinweisen, dass nicht zu erwarten steht, dass Sie ihn überleben werden. (...) Aber überstürzen wir nichts. Wir haben ja schließ-

# GHOSTWALKER 2 - PFAD DER TRÄUME

BUCH TIPP

Die spannende Geschichte um die Berglöwen-Wandler geht in die zweite Runde. Diesmal steht Kainda im Vordergrund, die verzweifelt einen Weg zurück in ihre Heimat Afrika sucht. Sie hat im ersten Band keine positive Rolle gespielt: Sie und ihre Schwester Jamila mussten für die skrupellosen Antagonisten arbeiten.

Autorin Michelle Raven erläutert, warum ausgerechnet Kainda im zweiten Band die Hauptrolle spielt: »Ich fand es spannend, die Geschichte einer Protagonistin zu erzählen, die nicht sofort die strahlende Heldin ist, sondern schlimme Dinge getan hat und damit zurechtkommen muss. Ich möchte Kaindas verborgene Seiten zeigen und näher bringen, warum die Leopardenwandlerin so ist, wie sie ist. Und letztendlich war mir auch wichtig, dass Kainda nach all dem Schrecklichen, das ich ihr zugemutet habe, einen Grund hat, weiterleben zu wollen.«

Die Liebesgeschichte wird in diesem Band sehr interessant aufgezogen: Kainda befindet sich die meiste Zeit in ihrer Leopardengestalt in einer Tierklinik. Schon bald fühlt sie sich zu dem Tierarzt Ryan hingezogen. Auch er spürt eine innige Verbindung zu der Leopardin.

Wer im ersten Band die Thriller-Elemente geschätzt hat, kommt in *Pfad der Träume* allerdings etwas kurz. Zwar gibt es spannenden Szenen, doch in der Grundhandlung um die Bösewichte kommt man kaum weiter. Der Fokus liegt eindeutig auf der Liebesgeschichte und dem Innenleben der Figuren. *Pfad der Träume* ist ein ruhigeres, aber emotionaleres Buch. Auch die Charaktere sind etwas besser durchschaubar als im ersten Band - von Kainda einmal abgesehen.

Insgesamt ist *Pfad der Träume* ein würdiger Nachfolger von *Die Spur der Katze*. Michelle Raven schreibt gewohnt hochklassig und beschert mit diesem Buch schöne Stunden zum Dahinträumen.

*Olga Krouk*

lich Zeit.« Er sieht wie ein Engel aus. Er hat viele Namen. Er mordet, ohne Spuren zu hinterlassen: Vincent Kliesch offenbart dem Leser *Die Reinheit des Todes* (Blanvalet). Sein Roman hat viele Facetten. »Am schockierendsten finde ich die Erkenntnis«, berichtet der Autor, »dass das abgrundtief Böse in jedem von uns lauern kann. Ergreifend sind dagegen vor allem die Momente, in denen der Leser die Motivation des Serienmörders erkennt und feststellen muss, dass er nicht Abneigung, sondern Mitgefühl für ihn empfindet. In meinen Thrillern (der zweite ist bereits geschrieben und erscheint 2011) lege ich großen Wert auf die Geschichte der Mörder. Ihre Gewalt ist oft grausam, aber niemals willkürlich.«

## Neuauflagen

»Jetzt beruhigen Sie sich wieder und bestellen sich einen zweiten Caffè Latte.« Wagner sandte Torsten einen warnenden Blick zu, denn es gab Dinge, über die man in einem Cafe in Rom nicht zu laut reden sollte. Trotzdem rückte er auf seinen Untergebenen zu und sprach leise weiter. »Sie haben Ihren Job gemacht, aber das tun andere auch!« *Die Tallinn-Verschwörung* erscheint als Taschenbuch im Goldmann Verlag. Unter dem Pseudonym Nicola Marni schreibt das bekannte Autorenpaar Iny Lorentz, das erfolgreiche historische Romane veröffentlicht. In diesem Thriller um einen Geheimbund im Vatikan greifen die beiden Autoren aktuelle brisante Themen auf: Islamisten, Neonazis, der mögliche EU-Beitritt der Türkei und vieles mehr. Das Autorenpaar über die Hintergründe des Romans: »Wir haben seit langer Zeit Artikel in Zeitungen und politischen Zeitschriften verfolgt, in denen über diese Themen berichtet wurde. Auch wenn dabei jeweils einzelne Vorfälle behandelt wurden, so ergaben diese für uns ein Bild, das wir in diesen Roman und unseren nächsten Thriller *Die geheime Waffe* übertragen haben. Alle Entwicklungslinien, die wir in diesen beiden Romanen aufzeigen, existieren bereits in einer gewissen Form. Was einen möglichen EU-Beitritt der Türkei betrifft, so wollten wir die Frage aufwerfen, ob es für Europa nicht lohnenswerter ist, diesem Land zu helfen, eine stabile Demokratie aufzubauen. Will man es hingegen auf Dauer fernhalten, muss man akzeptieren, wenn die Türkei Europa den Rücken kehrt und ihren eigenen Weg sucht, ob dieser den Europäern nun passt oder nicht. Wichtig für uns war, darzustellen, dass das Recht auf die eigene, persönliche Freiheit nicht bedeutet, die Freiheit anderer beschneiden zu können, und Gewalt als Mittel zur Erreichung politischer Ziele nicht zu akzeptieren ist.«

»Du kannst vieles verleugnen, aber nicht Dein Herz.« Orks gehören schon

# DER DUNKLE WÄCHTER

BUCH TIPP

Simone zieht nach dem Tod ihres Mannes mit ihren Kindern Irene und Dorian in die französische Provinz, weit weg von der Metropole Paris. Als Haushälterin in Cravenmoore, dem Anwesen eines ehemaligen Spielzeugfabrikanten, kann Simone endlich genug Geld verdienen, um ihre Kinder zu ernähren. Und das Haus am Kap wird ihr neues Zuhause. Lazarus Jann, ihr neuer Chef, entpuppt sich als zuvorkommend, rücksichtsvoll und ruhig. Das einzige, was ihn bedrückt, ist seine geliebte Frau, die vor zwanzig Jahren erkrankt ist und von ihm gepflegt wird - ohne Chance auf Heilung.

Während sich Simone in ihre neuen Pflichten einarbeitet, lernt ihre Tochter Irene den schüchternen Ismael kennen - und verliebt sich in ihn. Eine romantische Sommerromanze beginnt. Bis ein Mädchen nach einer Nacht in Cravenmoore tot aufgefunden wird. Ismael und Irene müssen den Mord auf eigene Faust aufklären. Ein Wettlauf gegen unvorstellbare, finstere Mächte beginnt. Die Chance, sie zu besiegen, ist verschwindend gering.

*Der dunkle Wächter* von Carlos Ruiz Zafón ist ein packender Thriller, der gruselige Schatten wirft: die Schatten, die in der Seele jedes Menschen wohnen. Und dabei ist *Der dunkle Wächter* poetisch wie alle Zafón-Romane: Der spanische Autor schafft wunderbare Figuren. Und während diese liebgewonnenen Figuren auf den Abgrund zu rennen, fragt man sich verzweifelt, was sie jetzt noch retten kann. Doch mit etwas Glück kommt es manchmal - manchmal! - anders. Zafón ist ein Meister der schaurigen Unterhaltung und macht sich sein unglaubliches Sprachtalent zunutze.

Verwoben wird die Handlung mit verschiedenen Liebesgeschichten, die ineinandergreifen. Doch es sind nicht irgendwelche Liebesgeschichten. Es sind die tiefsten Liebesbeziehungen, die man sich vorstellen kann: in denen einer für den anderen sterben würde.

*Stefanie Platthaus*

lange zu den Fantasy-Helden. So schickt Michael Peinkofer Balbok und Rammar in ein neues Abenteuer: *Das Gesetz der Orks* (Piper). Diesmal trifft man die grimmigen Protagonisten im Taschenbuch. Michael Peinkofer über sein fantastisches Buch: »Das Besondere an dem Roman ist, dass er nicht nur die *Orks*-Trilogie abschließt, sondern auch den Bogen zurück zu den Zauberern (Anm.: *Die Zauberer* und *Die Zauberer - die erste Schlacht*, Piper) schlägt. Action und Drama - diesmal ist beides drin. Balbok und Rammar sind im Grunde zwei Seiten derselben Münze, ein archetypischer Ork, aufgespalten in zwei ungleiche Brüder. Darüber hinaus sind die beiden ein augenzwinkernder Tribut an ein berühmtes amerikanisches Komikerduo.«

*Olga Krouk*

## NUR **DRACHEN** LEBEN **LÄNGER**

Prinzessin Gloria möchte Sir Terry heiraten, und der Ritter erwidert diese Zuneigung. Allerdings muss er vorher einen Drachen töten, damit der König ihm zur Belohnung die Hand seiner Tochter gibt. So zieht Sir Terry los, tötet den Drachen - und bekommt die Hand der falschen Frau. Die verrückte Jane aus dem benachbarten Königreich soll seine Ehefrau werden. Denn Terry hat versehentlich die Landesgrenze überschritten und den Drachen im falschen Land getötet. Pech, sollte man meinen, doch Terry entkommt durch eine List fürs Erste seiner Pflicht.

Mittlerweile steckt aber auch Gloria in großen Schwierigkeiten. Denn auch sie wird ihrem zukünftigen Ehemann vorgestellt. Aber wider Erwarten ist es nicht Sir Terry, der ihr den erlegten Drachen vor die Füße legt, sondern der eingebildete Fatzke Roland. Der brauchte keinen Drachen zu töten, um für Glorias Eltern der ideale Schwiegersohn zu sein - denn er hat Geld. Im Gegensatz zu Terry weiß Gloria nicht, wie sie die Eheschließung verhindern soll. Doch ein geheimes Treffen der beiden Liebenden zeigt: Sie gehören zusammen und werden mit viel Humor und noch mehr Tatkraft ihre Liebe retten. Doch erst einmal geschehen völlig unvorhersehbare Dinge, die das Spiel aus Intrigen, Verwechslung und Rangelei um Ehegatten auf die Spitze treiben.

Mit *Nur Drachen leben* länger bekommt man einen urkomischen romantischen Verwechslungsspaß aus dem Fantasy-Reich - Funny Fantasy, wie sie im Buche steht. John Moore hat starke Figuren geschaffen, die die Geschichte mit Witz und Tatendrang durch außergewöhnlich unterhaltsame Gefilde steuern. Ein John-Moore-Roman, wie man ihn kennt und liebt: spitze.

*Stefanie Platthaus*

## DER **KUSS** DES **MORGENLICHTS**

Die angehende Pianistin Sophie begegnet dem begnadeten Cellisten Nathan Grigori, der sie nicht nur mit Musik verzaubert. Als sie von ihm schwanger wird, verschwindet er. Erst als ihre Tochter Aurora sieben Jahre alt wird und sich auf merkwürdige Weise verändert, erscheint Nathan erneut und offenbart Sophie sein Geheimnis - er ist ein Nephilim. Die Autorin Lea Cohn über diese Wesen: »Im Buch Henoch wird - etwas ausführlicher als in der Genesis - berichtet, wie die Nephilim von Engeln und Menschentöchtern gezeugt wurden«.

Am Anfang ihrer Beziehung spielen Sophie und Nathan eine Sonate von Rachmaninov, und so wirkt auch der Roman: melancholisch, geduldig und nachhaltig. *Der Kuss des Morgenlichts* (Krueger-Verlag) ist keine actionlastige Paranormal Romance-Romane, sondern ein Entwicklungsroman mit übernatürlichen Elementen, in dem die Autorin durch ihr Gespür für die Musik der Sprache überzeugt. Im actionreichen Showdown rutschen allerdings einige Dialoge von dem sonst hohen Niveau ab.

Insgesamt ist *Der Kuss des Morgenlichts* ein wunderbares Buch und genau das Richtige für Leser, die eher auf die Sprache als auf Action setzen.

*Olga Krouk*

## **HEXENSCHWESTER**

»Mittlerweile geht man davon aus, dass klimatische Veränderungen (...) eine Hauptursache der Hexenverfolgung darstellten. Die so genannte Mittelalterliche Warmzeit hatte einige Jahrhunderte zuvor dazu geführt, dass Wein in Gegenden angebaut werden konnte, in denen das früher nicht möglich gewesen war. Die so genannte Kleine Eiszeit, die dann im 15. Jahrhundert einsetzte, brachte hingegen einen allgemeinen Temperaturrückgang«, so Katerina Timm im Schlusswort zu ihrem historischen Roman.

In *Hexenschwester* (Marion von Schröder) führt Timm die Leser ins Hessen des Jahres 1624. Die Zwillingsschwestern Clara und Lene verlieben sich in den Buchbinder Velten. Clara bekommt die Liebe ihres Lebens. Lene muss der Ehe mit einem ungeliebten Mann zustimmen. So gleich die beiden Frauen vom Aussehen her auch sind, so ungleich scheinen ihre Schicksale. Bis der Hexenverfolgungswahn Büdingen erreicht.

*Hexenschwester* besticht durch einen farbenprächtigen, gut recherchierten Hintergrund. Katerina Timm entwickelt einen bis ins Detail durchdachten Plot und präsentiert sprachliche Leckerbissen (wie in Timms wunderbarem Debütroman *Die Kosakenbraut*). Das schwierige Thema Hexenverfolgung wird in diesem Buch gut behandelt. Von dieser Autorin ist noch Großes zu erwarten.

*Olga Krouk*

## **SHERLOCK HOLMES** UND DAS UHRWERK DES TODES

**BUCH** TIPP

Rechtzeitig zum Start des neuen Kinofilms von Guy Ritchie (NAUTILUS 70) ist von Christian Endres eine Anthologie erschienen, die die bisher von Dr. Watson verschwiegenen Fälle des Meisterdetektivs veröffentlicht (siehe den Werkstattbericht in der NAUTILUS 70). Das Besondere an diesen Fällen ist, dass sie allesamt im Bereich des Übernatürlichen verortet sind. Die Einleitung zu den bisher unbekannten Fällen des bekannten Meisterdetektivs stammt von Dr. Watson. In insgesamt 17 Kurzgeschichten im Umfang zwischen zwei und 30 Seiten entführt Endres die Leser in das viktorianische Zeitalter, quer durch die europäische und durch die englische Literaturgeschichte.

So werden Holmes und Watson nach Oz, in das Land hinter dem Regenbogen gerufen, um zu ermitteln, wer hinter dem heimtückischen Anschlag auf den Blechmann steckt. Illustre und wohlbekannte Gestalten wie Irene Adler treten auf. Und natürlich kommt auch der für besiegt gehaltene Napoleon des Verbrechens, Professor Moriarty, zum Zug. Kapitän Nemo von Jules Vernes U-Boot Nautilus muss die Dienste des Detektivs in Anspruch nehmen. Und im letzten Fall wird London von Werwölfen und Vampiren heimgesucht.

Geschickt verknüpft Endres die längeren Geschichten mit kurzen Episoden, welche dem Leser auch Einblicke in das Privatleben des Ermittlerduos geben. So kämpft Watson gegen seine Schreibblockade und sucht zusammen mit seinem Kollegen nach der Muse - einer Muse mit 7 Prozent. In einer anderen Geschichte des Bandes trifft der Doktor auf eine Reihe von Doppelgängern des Meisterdetektivs - Leser, die ein paar *Holmes*-Verfilmungen kennen, werden an dieser Episode große Freude haben.

Insgesamt enthält die Hommage *Sherlock Holmes und das Uhrwerk des Todes* interessante und kurzweilige Geschichten, die dem großen Vorbild Arthur Conan Doyles mühelos gerecht werden. In gekonnt nachgeahmtem viktorianischen Schreibstil verneigt sich Endres vor dem großen Schriftsteller. Es ist eine Wohltat, sich in die vertrauten Räume der Baker Street 211b zu begeben und mitten im Studierzimmer des größten aller Meisterermittler der Hauswirtin Mrs. Hudson zu begegnen. Schön, dass diese übernatürlichen Fälle nachgereicht wurden - der Leser spürt, dass hier ein Kenner und Liebhaber am Werk war.

*Daniel Bauerfeld*

# FASZINATION GEHÖRTES BUCH

Totgesagte leben länger. Das gilt für Vampire gleich in mehrfacher Hinsicht. Wer vermutet hat, dass die Welle der Blutsauger zum Sommer hin verebbt, hat sich geirrt. Bei den Hörbuchneuerscheinungen im Mai und Juni sind die erotischen Untoten weiterhin führend:

**Hörbücher**

Theresia Sarkowitz glaubt, die Letzte ihrer Art zu sein. Im Leipzig unserer Zeit wacht sie aufmerksam über ihre Nachfahrin und deren Kind. Sie will um jeden Preis verhindern, dass diese vom gleichen Schicksal heimgesucht werden wie sie selbst: Kinder des Judas zu werden, Untote, denen die ewige Ruhe verwehrt bleibt. Dann taucht ein alter Feind auf, der bereits seit Jahrhunderten Jagd auf Theresia macht - und der Erinnerungen an die Zeit der Französischen Revolution weckt. In *Judassohn* greift Markus Heitz Fäden auf, die er bereits in früheren Romanen gesponnen hat. Allerdings ist die Fortsetzung von *Kinder des Judas* auch für sich alleinstehend gut verständlich (Argon Verlag; 6 CDs; Sprecher: Johannes Steck).

Eine Vampirdame von ganz anderem Schlag ist Mary Janice Davidsons Heldin Betsy Taylor, die in *Wer zuletzt beißt* bereits ihr siebtes Abenteuer erlebt. Betsy, die einen gewaltigen Tick für Schuhe hat, bekommt es diesmal mit einer Horde wilder Blutsauger und einem hartnäckigen Detektiv zu tun, der ihre Hilfe bei der Aufklärung einer ungewöhnlichen Mordserie braucht. Obendrein spukt ihr ausgerechnet der Geist ihrer frisch verstorbenen Stiefmutter ins Unleben. Und die konnte Betsy bereits vor deren Ableben nicht ausstehen (Argon Verlag; 3 CDs; Sprecher: Nana Spier).

Wer es düster-romantisch mag, für den empfiehlt sich Ulrike Schweikerts *Das Herz der Nacht*: Im Wien des 19. Jahrhunderts führt der untote Graf András Báthory ein dekadentes Leben. Gefährlich wird es für ihn, als ein Unbekannter András' Freunden und Bekannten nacheinander die Kehle aufreißt. Graf Báthory muss herausfinden, wer hinter den Morden steckt und ihn bloßstellen will (Argon Verlag; 6 CDs; Sprecher: Lutz Riedel).

Seit dem tragischen Unfalltod ihrer Eltern verfügt Ever über übernatürliche Fähigkeiten: Sie kann die Auren von Menschen wahrnehmen und deren Gedanken lesen. Für sie ist das ein echter Alptraum, weswegen sie sich unter weiten Kapuzenpullis versteckt und die Welt durch Musik aus ihrem MP3-Player aussperrt. Erst der mysteriöse Damon hat sie in Alyson Noéls *Evermore - Die Unsterblichen*, dem ersten Teil der Reihe, aus ihrem Schattendasein erlöst. In *Evermore - Der blaue Mond* muss sie um ihre Liebe kämpfen: Damon wird von einer rätselhaften Krankheit befallen, die ihn die gemeinsame Liebe vergessen lässt. Verzweifelt begibt sich Ever auf die gefährliche Queste ins Sommerland, wo sie um Damon und um eine gemeinsame Zukunft kämpft (Random House Audio; 4 CDs; Sprecher: Marie-Luise Schramm).

Für alle Fans von Trudi Canavans Saga um *Die Gilde der Schwarzen Magier* hat das Warten Ende Mai ein Ende. Dann erscheint unter dem Titel *Sonea - die Hüterin* eine Fortsetzung der Bestseller-Reihe. Die Handlung setzt zwanzig Jahre nach der ursprünglichen Trilogie ein. Soneas Sohn ist inzwischen erwachsen geworden. Er reist - zum Leidwesen seiner Mutter - ausgerechnet nach Sachaka, dem Land, dessen Bewohner vor zwei Dutzend Jahren so viel Leid über die Menschen von Kyralia gebracht haben. *Sonea - die Hüterin* ist der Auftaktband einer weiteren Trilogie. Die sechs CDs werden von Martina Rester Gellhaus eingelesen, die alle bisher erschienenen Trudi Canavan-Hörbücher gesprochen hat (Random House Audio).

In *Collector* entführt uns Markus Heitz diesmal nicht in die Vergangenheit, sondern mehr als tausend Jahre in die Zukunft: Die Menschheit bereist inzwischen die Sterne und besiedelt andere Planeten. Als deshalb ein außerirdisches Volk, das sich Collectors nennt, anbietet, die Menschen in die Gemeinschaft der galaktischen Völker einzuführen, lässt man sich nur zu gerne darauf ein. Ein fataler Fehler, wie sich herausstellt - und der Beginn eines rasanten Science Fiction-Abenteuers (Random House Audio, 6 CDs; Sprecher: Michael Hansonis).

**Hörspiele**

Die letzten vier Episoden der Mystery-Hörspielserie *Offenbarung 23* erscheinen auf einen Schlag am 21. Mai 2010. Krachen lassen will man es auch noch einmal mit einer Folge mit dem vielversprechenden Titel *60 Minuten - Die Echtzeitfolge* (Lübbe Audio).

Gleich mehrfach an die Arbeit muss auch Geisterjäger John Sinclair in seiner Classics-Reihe. Ende Mai erscheinen parallel die beiden Folgen *Dr. Satanos* und *Das Leichenhaus der Lady L.* (Lübbe Audio).

*Das verlorene Spiegelbild* ist die Vertonung einer Schauergeschichte von E.T.A. Hoffmann. Während eines Italienurlaubs verfällt ein ehrbarer Ehemann einer rassigen Schönheit und überlässt ihr gar das eigene Spiegelbild - mit bitteren Folgen, wie er nach seiner Heimkehr erkennen muss. Das siebzigminütige Einzelhörspiel ist mit Sprechern wie David Nathan, Detlef Bierstedt und Uschi Hugo hochkarätig besetzt (Romantruhe).

Jaquelin Berger ist dabei, eines der größten Geheimnisse der Christenheit aufzudecken. Das zu verhindern ist allerdings das erklärte Ziel einiger Templer, die sich Jaquelin in den Weg stellen und auch vor Mord nicht zurückschrecken. Doch kurz vor dem Ziel will *Die Schatzjägerin* nicht aufgeben. Die sechste Folge der Reihe trägt den Titel *Das Mysterium* und soll Anfang Juni in den Handel kommen (Romantruhe).

Ebenfalls in die nächste Runde geht die High Fantasy-Hörspielserie *Dragonbound* aus dem Hause Europa. Episode 4, *Das Triumvirat*, ist für Ende Mai angekündigt.

Neue Folgen angekündigt sind zudem unter anderem für die Hörspielserien *NYP-Dead*, *Team X-Tream*, *Geister-Schocker* und *Sherlock Holmes*.

*Christian Handel*

## Hörnews

Sprecher Andreas Königmann liest *Die Prinzen von Amber*. Der erste Teil des Auftaktbandes von Roger Zelaznys klassischer Reihe um Weltenwanderer und die magische Macht von Symbolen zwischen Ordnung und Chaos ist Ende April bei MFM Entertainment erschienen.

***Drizzt 13 und 14*** sind erschienen: Die von Oliver Elias bearbeitete Spielvorlage wurde wie immer mit den bewährten Sprechern Tobias Meister, Bernd Hölscher, Uwe Hügle, Phillip Otto, Annabelle Krieg, Achim Buch, Tim Grobe, Bea Kopyto, Jürgen Holdorf und weiteren aufgenommen. Die Buchvorlagen stammen aus R.A. Salvatores berühmter *D&D*-Reihe um den Dunkelelf aus den Vergessenen Reichen.

Anzeige

# AUS FURCHT UND TRAUM

## ALAN WAKE - EIN GAME WIE EINE FERNSEHSERIE

Wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten: Der weltberühmte Schriftsteller Alan Wake leidet seit zwei Jahren unter einer Schreibblockade. Deshalb fährt er mit seiner Frau Alice in das kleine idyllische, abgelegene Städtchen Bright Falls in der amerikanischen Provinz, um sich dort zu erholen. Der Urlaub beginnt mit Schwierigkeiten, da Alice passend zur Schreibblockade ihres Gatten unter einer krankhaften Furcht vor der Dunkelheit leidet. Es kommt zum Streit, als Alice Alan ohne dessen Wissen eine Schreibmaschine und einen Termin bei einem Therapeuten präsentiert, damit er wieder zu schreiben lernt.

Ärgerlich stürmt Alan in die Nacht. Prompt wird Alice im Haus angegriffen. Um sie zu retten, springt Alan ins kalte Wasser des Sees - und erwacht eine Woche später ohne Erinnerung an die letzten sieben Tage seines Lebens hinter dem Steuer eines verunglückten Autos. Nach und nach findet er Seiten eines Romans, den er (womöglich in der vergangenen Woche?) verfasst hat. Der Text enthält gruselige Voraussagen über in der Dunkelheit lauernde Wesen, die Alan Wake hassen und nur mit Licht zu bekämpfen sind. Noch schlimmer: Diese Voraussagen werden fast immer sofort wahr. Durch Licht und Dunkelheit kämpft man sich als Alan durch die Finsternis zur Erkenntnis und zu seiner geliebten Frau. Der treuste Begleiter ist hier mal nicht die Pistole, sondern die Taschenlampe.

Das Xbox-Spiel *Alan Wake 2* ist ein spannender Thriller mit vielen Wendungen. Die Ähnlichkeit zu Fernsehserien wie *LOST* oder dem Klassiker *Twin Peaks* wird durch die Einteilung des Games in Episoden und gelegentliche Verweise auf kommende Folgen noch verstärkt: Das Videogame *Alan Wake* mit einem Thriller-Autor als Hauptfigur täuscht vor, eine Fernsehserie zu sein. Und zahlreiche Anspielungen auf die Popkultur wurden clever eingebaut - Kinofilme wie *Der Herr der Ringe* und *Zwei glorreiche Halunken* findet der aufmerksame Gamer ebenso wieder wie das russische Märchen von der menschenfressenden Hexe Baba Yaga.

Das Thema von Licht und Schatten ist kunstvoll ausgearbeitet. Im Gegensatz zur ursprünglichen Ankündigung des Games vor fünf Jahren wird *Alan Wake* nun doch stärker einer Handlung folgen und weniger Freiheit bieten als der Klassiker *Grand Theft Auto*. Alan Wake ist story-driven, atmosphärisch, aufregend - und natürlich nur für einen einzigen Spieler gemacht. Ab dem 14. Mai ist es erhältlich. Dann geht es in die Dunkelheit von Bright Falls.

*Lars Schiele*

## MÜSSEN HELDEN LÄCHELN?

# Alter Ego

MORDE IM VIKTORIANISCHEN ENGLAND

Südengland im Jahre 1894: In der kleinen Hafenstadt Plymouth kommt dem Friedhof die Leiche des frisch bestatteten Sir William abhanden. Von der Bevölkerung verhasst und gefürchtet, wurde dieser mysteriöse Adlige zu Lebzeiten mit zahlreichen Morden in Verbindung gebracht. Just nach dem Verschwinden seiner sterblichen Überreste macht die Nachricht von neuen Todesopfern die Runde. Während die lethargischen Bewohner des Städtchens in Panik geraten, will der kleine Ganove Timothy von dieser Geschichte eigentlich nichts wissen und nur nach Amerika abhauen. Das wird schwierig, da er als blinder Passagier erwischt wird und sich nach einer halsbrecherischen Flucht triefnass und ohne Habseligkeiten, aber dafür mit Handschellen in einer Wäscherei irgendwo in Plymouth wiederfindet.

Probleme ganz anderer Natur hat zur selben Zeit der ehrgeizige und überkorrekte Detective Bristol. Gerade nach Plymouth versetzt, wird er nicht nur mit gestohlenen Ausweispapieren und einem chaotischen Büro konfrontiert, sondern auch mit einer zunehmenden Anzahl von Leichen. Der damit verbundene Fall bietet dem Gentleman die größte Chance seiner Laufbahn, er stellt aber auch seine grundlegenden Prinzipien auf die Probe.

Dass die tschechischen Entwickler von Future Games auf Geheimnisvolles und Düsteres stehen, ist Adventure-Fans spätestens seit dem 2004 veröffentlichen *Black Mirror* bekannt. Abgesehen von der sehr erwachsenen, mit Horror-Elementen versehenen Story, besteht bei *Alter Ego* eine Besonderheit darin, dass der Spieler die beiden Charaktere episodenweise abwechselnd auf der Tätersuche steuert. Die Bedienung geht leicht von der Hand, und die Rätsel erschließen sich schnell, teils sogar zu schnell. Dadurch ist *Alter Ego* gerade für Adventure-Neulinge interessant. Spieleveteranen sollten an manchen Stellen daran denken, dass die Steuerung zwischen »Benutzen« und »Untersuchen« unterscheidet und manche Lösungswege das abwechselnde Verwenden der beiden Funktionen voraussetzen.

Mit den beiden Helden des Spieles geht Future Games einen gewagten und ungewöhnlichen Weg. Weder der pingelige und besserwisserische Bristol noch der egoistische Timothy sind Sympathieträger, was gerade zu Beginn des Spieles irritieren kann. Unser Kleinkrimineller raubt blinde Geigenspieler aus oder schmeichelt sich skrupellos bei diversen Frauen ein. Andererseits sind solche Charaktere und deren Entwicklung nur konsequent gegenüber der Hintergrundgeschichte. Ein Packungssticker wirbt mit der Johannes Berenz, der »deutschen Synchronstimme von Ben Affleck«, aber nicht nur Kino- sondern auch Serienfans erleben ein Déjà vu, da er in der Fernsehserie *LOST* James »Sawyer« Ford seine Stimme leiht. Gerade Berenzt gibt dem rüpelhaften und genervten Ganoven Timothy dann doch etwas Sympathisches.

Wer die leider zuweilen etwas hölzernen Animationen verzeihen und sich an einem viktorianischen Setting in wunderschön gestalteten Backgrounds erfreuen kann, dem sei dieser Gruselthriller für die nebligen Frühlingsnächte ans Herz gelegt.

*Stefan Spatz*

# Möchtest Du uns beide kennenlernen?

## 3 Test-Ausgaben + Online-Spiel

**Prämien Schnupper-Abo**
**12,- €**
für 3 Hefte + Online-Spiel Lineage II

**Bonus! Lineage II Vollversion als Prämie zum Mini-Abo**
3 Ausgaben

Jeden Monat eine neue Ausgabe mit aktuellen Infos zu Filmen, DVDs, Games und Romanen und Hörbüchern zu F&SF und Mystery.

**Online bestellen unter:**
**www.abenteuermedien.de**

## ☐ Ja, ich werde Mini-Abonnent

und abonniere hiermit 3 (drei) Ausgaben des Magazins **Nautilus - Abenteuer & Phantastik** für **€ 12,-*.** Die Vollversion des Online-Games **Lineage II** erhalte ich zusammen mit dem ersten Heft. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 Hefte, wenn nicht 2 Wochen nach Erscheinen des zweiten Heftes schriftlich gekündigt wird.

DATUM UNTERSCHRIFT (DES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN)

Ich bin berechtigt, diese Bestellung ohne Angabe von Gründen innerhalb einer Woche zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an die Nautilus gewahrt.

NAME VORNAME

STRASSE PLZ,ORT

**Meine Zahlungsweise:**

○ per Abbuchung von meinem deutschen Konto bei Bank/Postgiroamt:

Bank:

BLZ:

Kontonr.:

○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

*Auslands-Abo über 3 Hefte: € 20,-

✎ **Abenteuer Medien Verlag, Jaffestraße 6, 21109 Hamburg**

# NAUTILUS ONLINE

## Nutze alle zusätzlichen Angebote Deines Magazins!

Abenteuer & Phantastik

www.abenteuermedien.de